

Instrukcja obsługi

Warunki licencji WAŻNE, PROSIMY UWAŻNIE PRZECZYTAĆ!
Niniejsza umowa licencyjna jest umową prawną pomiędzy klientem i firmą TopWare Poland Sp. z o.o. na użytkowanie określonego produktu. Pod pojęciem produktu rozumie się oprogramowanie komputerowe, wszelkie materiały poligraficzne oraz dokumentację elektroniczną. Używanie, kopiowanie i instalacja produktu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na warunki umowy.

Produkt ten jest chroniony zarówno przez polskie, jak i międzynarodowe umowy autorskie oraz inne prawa i porozumienia dotyczące własności. Nabywając produkt staliście się Państwo posiadaczami licencji na jego użytkowanie, natomiast nie posiadacie prawa do jego sprzedaży lub dalszego rozpowszechniania.

Przyznawanie i odstępowanie licencji
Oprogramowanie: uzyskaliście Państwo prawo do stworzenia kopii produktu przeznaczonej do użytku na jednym komputerze. Pierwotny użytkownik tego komputera ma prawo do wykonania kopii do własnego użytku na komputerze przenośnym (notebook).

Przechowywanie w pamięci komputera/użytkowanie w sieci
Posiadacz produktu ma prawo do utworzenia jednej kopii produktu na urządzeniu do przechowywania zbiorów np. serwerze sieciowym, pod warunkiem, że kopia ta będzie używana tylko i wyłącznie w serwerze lokalnym. W tym przypadku należy poinformować właściciela praw majątkowych o zaistniałej sytuacji. Ta sama kopia produktu nie może być przechowywana i użytkowana na kilku komputerach jednocześnie.

Opis dalszych praw i ograniczeń
W związku z tym, iż produkt oznaczony jest jako niedozwolony do dalszej sprzedaży wszelkie czerpanie korzyści materialnych z rozpowszechniania produktu jest nielegalne. Użytkownik produktu nie ma prawa do jego wynajmowania, pożyczania, oddawania w leasing oraz dokonywania prac związanych z dekompilowaniem danych (reverse engineering) i wprowadzaniem jakichkolwiek zmian.

Serwis
TopWare oferuje Państwu wszelkie usługi serwisowe dotyczące produktu, które określone zostały w podręczniku użytkownika, dokumentacji na dysku lub innych przedstawionych do Państwa dyspozycji materiałach. Wszelkie uzupełniające kody programowe udostępniane Państwu w ramach serwisu stanowią nierozerwalną część produktu, w związku z czym podlegają tym samym prawom i ograniczeniom co pełny produkt. Jednocześnie firma TopWare zastrzega sobie prawo do wykorzystywania wszelkich otrzymanych od Państwa uwag i propozycji dotyczących produktu.

Spis treści

Rok 704 dziwny był to rok. Podobno w sąsiedniej wiosce urodziło się ciele z dwoma głowami, a w lipcu spadł śnieg. Co bardziej dociekliwi twierdzili, że nie w sąsiedniej wiosce tylko w zagrodzie u Macieja, nie cielę tylko kurczak i nie z dwoma głowami tylko dwoma nogami, a śnieg to nic innego jak pierze z wójtowej pierzyny co to ją jego żona na płocie podczas wietrzenia rozdarła. Kto by tam jednak wierzył takim plotkom. Jak nic były to znaki nadchodzącego nieszczęścia.
A nieszczęście przyszło wkrótce.

Młody książę Mirko, który po śmierci swojego ojca objął władzę nad państwem Polan chętnie przyjmował na dwór podróżnych przybywających do księstwa. Zarówno kupców z dalekiego Kitaju handlujących jedwabiami jak i sprzedawców przypraw korzennych przybywających z południa. Uczonych z tobołkami wypchanymi księgami, poetów i bardów sławiących czyny rycerzy. Pewnego dnia zjawił się w grodzie dziwny człowiek. Bladolicy, wyłupiastooki w śmiesznej czapce ze smokiem. Powiadano, że był magiem. Obcy niewiele o sobie mówił. Zamieszkał w ruinach starej twierdzy, którą nie wiedzieć jakim sposobem w krótkim czasie doprowadził do całkiem znośnego stanu. Okoliczni mieszkańcy powiadali, że widzieli licha i strzygi, które łatały mury i drewno z lasu na budowę znosiły. Wkrótce do zamku Kościeja, bo takie było miano czarownika, zaczęli ściągać różni wojownicy. Książę pozwalał na to gdyż nie dokładając dukata z własnego skarbca zyskiwał zbrojnych, którzy rozprawili się ze zbójami łupiącymi kupców na trakcie. Oczywiście znaleźli się i tacy złośliwi mieszkańcy, którzy twierdzili, iż owi zbóje sami są teraz żołnierzami Kościeja. Kto by jednak dał wiarę mącicielom, tym bardziej że pokarał ich co do jednego sam Światowit. Pobodło ich dwugłowe cielę i leżeli teraz w łożach bredząc w gorączce coś o bandytach z pałkami.

Pewnego razu Kościej zaprosił do swojego zamku Mieszka, najwierniejszego rycerza księcia. Pokazał mu magiczny wywar uodparniający na magię. Powiedział też, że chętnie przygotuje taki napój dla całej armii Mirka. Rycerz był jednak nieufny i nim poczęstował swoich wojów sam spróbował. Okazało się, że Kościej mówił prawdę. Mieszko stał się całkiem odporny na wszelką magię. Nie wiedział jednak, że nekromanta rzucił na napój też inne zaklęcie. Ten kto wypił wywar prócz odporności na magię stawał się kompletnie nieodporny na rozkazy Kościeja.

Mieszko zgodził się dać napój wszystkim wojom. Czarnoksiężnik jednak zaczął go zwodzić tłumacząc się brakiem składników i długim czasem przygotowania. Kazał przyjść rycerzowi za kilka dni. Naprawdę jednak nie chciał przygotowywać drogiego napoju.

Nocą gdy wszyscy spali zakradł się pod mury grodu i zażądał od Mieszka zaprowadzenia się tajnymi korytarzami do komnaty księcia. Tam rzucił na księcia zaklęcie i uprowadził go do swojego zamczyska.

Nie chciał go zabijać, niewiele by mu to dało, ludzie zbyt mocno kochali swojego władcę by podporządkować się bez większego oporu Kościejowi. Czarnoksiężnik chciał rzucić czar zapomnienia na mieszkańców, by nikt z nich nie pamiętał Mirka. Jego samego zaś zamienić zamierzał w zwierzę i wypuścić do lasu.

Kościej przygotował księgę z zaklęciem zapomnienia i zaczął rzucać zaklęcie. Gdy nagły podmuch wiatru otworzył z trzaskiem okno, zrzucając z parapetu kilka retort. Czarnoksiężnik zamknął okno i dokończył rzucanie czaru w tym momencie książę zniknął.
Jeden rzut oka na księgę wystarczył by Kościej zrozumiał swoja pomyłkę. Wiatr, który wpadł przez okno przewrócił kilka stron w księdze nekromanta połączył czar zapomnienia z czarem teleportacji. Teraz było już za późno, trzeba było przygotować się do przejęcia władzy.

Pierwsze promienie Słońca wyjrzały zza horyzontu barwiąc chmury na różowo=czerwony kolor. Nadchodził dzień, czas gdy ciemne moce słabły. Magiczny krąg, który już wkrótce miał przywrócić światu porządek albo pogrążyć go w chaosie był gotowy.

Dobromir podszedł do stołu zawalonego grubymi księgami i zwojami pergaminu z podob= nymi rysunkami jak ten, który właśnie skończył. Usiadł na stojącym obok trójnogu by chwile odpocząć. Rytuał, który zaraz zacznie odprawiać będzie wymagał dużego wysiłku i skupienia.

Wraz z wspinającym się na nieboskłon Słońcem cień rzucany przez starożytne głazy niechętnie spełzał z magicznych symboli, jeszcze chwila i cały wzór zalany zostanie słonecznym blaskiem.
=Przygotuj się Książe = Kapłan zwrócił się do pustego jeszcze symbolu. Wkrótce wszystko będzie jasne. Chaos czy porządek, zależy kto lub co przybędzie na wezwanie.

Dobromir podszedł na skraj okręgu i obchodząc go powoli szeptał chrapliwe słowa w języku jakiego nie używano na tych ziemiach od setek lat. Migotliwa, błękitna mgiełka zaczęła powoli unosić się nad ziemią tworząc małe wiry. Po chwili same symbole zaczęły się jarzyć żółtozielonym światłem Kapłan zatrzymał się i wrzucił w wirująca mgle przygotowane wcześniej magiczne ingredіencje, wystrzeliły kolorowe iskry i po chwili powietrze przeszył dźwięk jakby rozrywanej materii spotęgo= wany tysiąckrotnie. Pośrodku wzoru pojawiła się szczelina sięgająca poprzez wymiary. Dobromir wycharczał kolejne zaklęcie, krople potu wystąpiły mu na czoło. Musiał powstrzymać napierające byty chcące przeniknąć do naszego świata. Odszukać pośród nich ten właściwy, nadąć mu formę, jaką już kiedyś posiadał. Tylko on mógł przejść. Kapłan wyczuł go szybko, przez lata był z nim związany i teraz widział go wyraźnie pośród innych duchów i demonów. Przywołał w umyśle obraz młodzieńca, którego znał.

Mgła uformowała się w ludzka postać, duch prześlizgnął się pomiędzy innymi i wszedł w unoszą= cy się nad runami obłok.
Dobromir resztka sił wypowiedział zaklęcie zamykające miedzy wymiarowa bramę. Krzyk wście= kłości i żalu tysięcy istot, które nie prześlizgnęły się na Ziemie jeszcze chwile odbijał się echem. Kapłan osunął się na kolana.
= Udało się, udało! Bogom niech będą dzięki! Witaj książę, po tylu latach, witaj w domu.
Na zatartym już rysunku stał Mirko. Taki jak pięć lat temu gdy Kościej usunął go z tego świata.
= Kim jesteś? Gdzie ja jestem? = Książę rozejrzał się niepewnie.

= Przeklęty Kościej, straciłeś pamięć książę. Starzec powoli wstał z klęczek. = Jesteś Księciem Mirko. Pięć lat temu czarnoksiężnik Kościej podstępem pozbawił cię władzy i wtrącił w pustkę między wymiarami rzeczywistości. W miejsce gdzie żyją demony i inne potępione duchy.
= Czy to ty mnie tu sprowadziłeś?
= Tak, udało mi się, z boską pomocą. Jestem twoim starym przyjacielem. Nic nie pamiętasz?
Książę stał chwilę bez ruchu jakby szukał w pamięci obrazów przeszłości.
Poczym rzucił się na starca i mocno go objął.
= Dobromir. To naprawdę ty Dobromirze.
= Tak Mirko, to ja. Teraz gdy wróciłeś poprowadzisz swoich wiernych wojów do zwycięstwa.
= Gdzie oni są?
= Ukrywają się przed sługami Kościeja w lasach, nękając go i napadając na jego wozy ze zrabowa= nym ludności dobrem. Najwierniejsi czekają na ciebie tu niedaleko w puszczy na południu. Pilnują traktu na wypadek gdyby nekromanta dowiedział się o sprowadzeniu cię.
= Muszę tam jak najszybciej wyruszyć.
= Musisz odpocząć i nabrać sił. Wyruszysz kiedy powrócisz do dawnej formy.
= Szkoda, że nie mam tu mojej dawnej broni. Ręka pewnie szybciej przypomniała by sobie ciosy.
=Nic się nie martw, twój rynsztunek nie wpadł w ręce Kościeja. Ukryliśmy go. Każdy z elementów został ukryty osobno. Ludzie z pobliskiej wioski nam pomagali będą wiedzieć gdzie jej szukać.

Następnego dnia Słońce wzeszło tak jak zawsze. Mirko uzbrojony jedynie w miecz wyruszył sam na spotkanie z drużyną. Dobromir wyruszył inną drogą by odwrócić uwagę Kościeja i zebrać rozproszone wojska księcia.

Po kilku godzinach marszu dotarł do małej wioski otoczonej palisadą. Wszedł przez otwarta bramę, nikt go nie zatrzymał. Czuł jednak na sobie wzrok miesz= kańców. Zatrzymał się na placu w środku wioski.
=Kogo zapytać o mój rynsztunek = mówił sam do siebie, rozglądając się dookoła. Nie widział nikogo kto mógłby być sołtysem. Usłyszał natomiast czyjeś zawodzenia, ruszył między domy i zobaczył jakiegoś chłopa lamentującego na progu.
= Co ci się stało, dobry człowieku? = Zapytał książę.
= O bogowie... O Swiatowicie... O ja biedny, biedny. = Zawodził dalej chłop.
= Co ci się stało?
= Och, wybacz nieznajomy, że nie proszę cię do chaty ale dwa dni temu zachorowała moja żona.

Leży biedaczka chora nie ma kto izby posprzątać.
= Tak, to wielka tragedia. A po znachora posłaliście?
= Posłałem, posłałem ale co z tego, jak kolejne nieszczęście się na moją głowę zwaliło. Troje dzieci z naszej wioski zaginęło w lesie, jednym z nich był mój syn Staszko. Szukaliśmy ich ale nic nie znaleźliśmy. Boimy się wchodzić głębiej w las
bo pełno tam wilków i niedźwiedzi.
= Wilki i niedźwiedzie nie są mi straszne. Mogę wam pomóc, przyda mi się taka dodatkowa lekcja fechtunku. Którędy dotrę do tego lasu?

Odnalezienie dzieci w lesie zajęło księciu kilka godzin. Kilka razy spotkał wilki, jednak ostrze jego miecza poradziło sobie z nimi znakomicie. Gdy wrócił wieczorem z całą trójką Wszyscy mieszkańcy dziękowali mu za pomoc. Niektórzy z nich rozpoznali w nim księcia. Ktoś przyniósł jego zbroje inny hełm.
= Nim odzyskasz miecz i tarczę będziesz musiał nam dowieść, że jesteś godzien na powrót być naszym władcą. = Powiedział wąsaty sołtys. = Prześpij się jutro pomożesz nam w kilku pracach.

Rankiem wybrał się książę do pasieki, w której panoszyły się niedźwiedzie siejąc spustoszenie wśród uli. Potem wraz z pastuchami wyruszył ze stadem krów na pastwisko. Nie miał paść bydła lecz chronić je w czasie drogi przed atakami wygłodniałych wilków. Również temu zadaniu podo= łał bez problemu.

Niedaleko pastwiska wznosiła się starożytna świątynia jakiegoś zapomnianego boga. Pa= stuszkowie opowiadali o czających się wewnątrz niebezpieczeństwach i magicznych bramach zdol= nych uwięzić nieostrożnego śmiałka w komnacie bez wyjścia. Właśnie tam ukryto miecz księcia, spoczywać miał na jednym z ołtarzy. Nie było wiec innego wyjścia jak wybrać się tam. Pierwszą bramę otworzył z pomocą jednego z pastuszków, dalej musiał radzić sobie już sam. walcząc z zamieszkującymi ruiny szkieletami i otwierając coraz to przemyślniejsze bramy dotarł do sali gdzie na kamiennym ołtarzu spoczywał jego dawny miecz. Podniósł go ostrożnie i starł warstwę kurzu. Tak to była jego broń, ciągle jeszcze ostra.

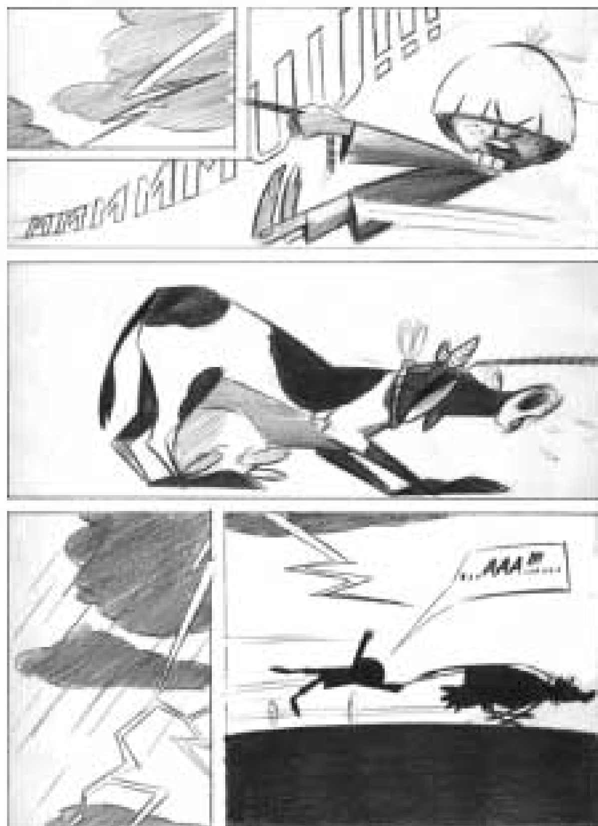
Usłyszał za plecami jakiś szczęk, odwrócił się ale było już za późno. Zębata brama opadła ciężko więżąc Mirka w komnacie. Próby podniesienia jej spełzły na niczym, nawoływania również nie sprowadziły oczekiwanej pomocy. Książę zaczął więc rozglądać się po sali. Nie było tu w zasadzie nic ciekawego, pajęczyny oplatały białym całunem figury zapomnianych bogów, a gruby kobierzec kurzu zaburzony był tylko w miejscach, gdzie chodził Mirko. Po chwili jednak dostrzegł gdzieś w mroku rzeźbę, która lekko poruszała się pod pajęczyną. Podszedł bliżej i zobaczył cos

dziwnego. Nie była to rzeźba jak inne, była to kolumna lewitujących kamieni. Na posadzce przed nim i lekko fosforyzował jakiś dziwny symbol. Wiedziony instynktem wszedł na znak. W jednej chwili otoczyły go niebieskie płomienie przesłaniające świat. Gdy opadły w około nie było już świątyni, stał w lesie obok podobnej kolumny. Gdzieś spomiędzy drzew dobiegał go gwar ludzkich rozmów, gdakanie kur i porykiwanie bydła. Poszedł w tamtym kierunku aż znalazł się przed brama dobrze znanej sobie wioski. Szybko odszukał sołtysa, chciał jeszcze dziś wyruszyć po tarczę i odna= leźć swoich wojów.

Tarcza była ponoć ukryta na wyspie, do której prowadził wąski most. Nocą widać było na wyspie tajemnicze ogniki w powietrzu rozlegały się dziwne wycia. Późnym popołudniem dotarł Mirko na brzeg jeziora, na którym znajdowała się wyspa. Odnalazł wąski omszały mostek i ostrożnie na niego wszedł. Stare deski były śliskie. Każdy krok mógł spowodować zawalenie się mostku, książę szedł więc niezwykle ostrożnie. Z ulgą postawił stopę na wyspie w tym momencie mostek uznał, że już nadszedł jego czas i z głośnym chlupotem zniknął w wodzie.

Odnalezienie tarczy zajęło trochę czasu, gdyż wyspa okazała się małą zbrojownią. W końcu odnalazł gdzieś pod stosem potrzaskanych puklerzy i tarcz, tę której szukał. Teraz pozostała jeszcze kwestia powrotu na ląd. Przepłynięcie w pław nie wchodziło w rachubę gdyż rynsztunek ściągnąłby księcia na dno. bogowie jednak czuwali nad prawowitym władca tej krainy. W małej kapliczce odkrył w podłodze płytę, którą można było podnieść. Poniżej znajdował się jakiś ciemny korytarz. Nie namyślając się wiele Mirko zeskoczył w dół. W sączącym się z sufitu świetle do= strzegł pochodnię wsadzona do metalowego ucha przymocowanego do ściany. Skrzesał ogień i ruszył przed siebie. Echo potęgowało jego kroki, na ścianach tańczyły szalone cienie, z sufitu kapała woda tworząc na podłodze wielkie kałuże. Szedł już dobrą chwilę starając się nie zgubić w tych wilgotnych podziemiach gdy usłyszał jeszcze inne dźwięki. Jakby klekot drewnianych kołatek, zaraz tez zobaczył kilka par świecących ślepi. Umocował pochodnię w ścianie i poprawił paski tarczy. Z mroku korytarza wyskoczyło na niego kilka szkieletów, uzbrojonych w zardzewiałe mie= cze i resztki tarcz. Kłapiąc szczerbatymi szczękami uderzyły na księcia.

Uzbrojony we własny miecz i chroniony zbroją, hełmem i tarczą Mirko był jednak trud= nym przeciwnikiem. Jego miecz bez trudu kruszył spróchniałe kości i po chwili po napastnikach zostały jedynie walające się po podłodze resztki. Korytarz zakręcał jeszcze kilka razy by wreszcie kończyć się schodkami, nad którymi wzniesiono identyczną kapliczkę jak tą na wyspie. Słońce chyliło się już ku zachodowi jednak książę zdecydował, że nie wróci do wioski. Poszedł prosto na południe gdzie za przełęczom zaczynała się puszcza w której oczekiwała go jego drużyna.


MMMMMMUUU!!!
...AAA!!...

Instalacja

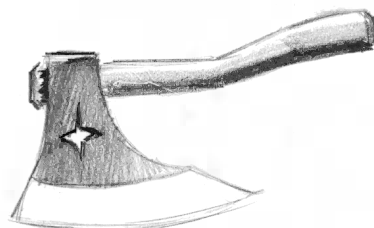
Włóż kompakt POLANIE II do napędu CD ROM i poczekaj na rozpoczęcie instalacji (jeżeli Twój system nie ma aktywnej opcji Autoodtwarzanie, kliknij na ikonę Mój Komputer znajdującą się na pulpicie, następnie wybierz ikonę CD-ROMu. Pojawi się okienko z zawartością dysku CD. Kliknij na ikonkę programu INSTALUJ. Instalacja zostanie rozpoczęta).
Po rozpoczęciu instalacji postępuj zgodnie ze wskazówkami programu instalacyjnego. Po zakończeniu programu instalacyjnego gra jest gotowa do uruchomienia.

Odinstalowanie gry

Aby odinstalować grę z menu Start wybierz Ustawienia › Panel Sterowania. W oknie Panelu Sterowania wybierz Dodaj/Usuń Programy. Z dostępnej listy wybierz POLANIE II i wciśnij przycisk Dodaj/Usuń... Gra i wszystkie zainstalowane komponenty zostaną usunięte. Zachowane zostaną Zapisy gry i stworzone (przez gracza) mapy.

Zapisywanie stanów gry

POLANIE II wymaga wolnego miejsca na twardym dysku do przetrzymywania zapisanych stanów gry i plików tymczasowych. Każdy zapisany stan gry wymaga około 1 MB przestrzeni dyskowej.



Wymagania sprzętowe

Minimalne:

Procesor 700 MHz
Minimum 128 MB pamięci RAM
800 MB wolnej przestrzeni na twardym dysku
Karta graficzna kompatybilna z DirectX obsługująca technologię T&L (np. GeForce 2 MX)
Mysz
Windows 95/98/2000/XP

Optymalne:

Procesor 1.5 GHz
256 MB pamięci RAM
800 MB wolnej przestrzeni na twardym dysku
Karta graficzna z akceleratorem 32 MB RAM obsługująca technologię „graphic shaders" (np. GeForce 4 Ti, ATI Radeon 9000PRO)
Napęd CD-ROM x52
Windows 95/98/2000/XP
Karta dźwiękowa kompatybilna z Windows

Uruchomienie gry

Aby uruchomić grę z menu Start wybierz POLANIE II (Pogramy/Reality Pump/Polanie II). Jeżeli nie włożyłeś płyty CD z POLANIE II do napędu odpowiedni komunikat pojawi się na ekranie. Aby uruchomić grę płyta CD z POLANIE II musi znajdować się w napędzie CD - ROM.

Obsługa gry

Po uruchomieniu gry pojawi się okno z pytaniem o numer seryjny.
Należy w nim wpisać numer seryjny znajdujący się na naklejce wewnątrz pudełka z grą.

Wybór gracza

Po poprawnym podaniu numeru seryjnego pokaże się okno wyboru gracza.

W oknie wyboru gracza możesz wybrać jednego z istniejących na liście graczy lub stworzyć nowego. Aby stworzyć nowego gracza w oknie Nowy gracz wpisz imię gracza i wciśnij przycisk Wejdź do gry. Przyciskiem Usuń możesz usuwać istniejących gracza z Listy graczy.



Menu główne

Tutaj możesz wybrać jedną z dostępnych kampanii, uruchomić grę sieciową lub potyczkę, a także przejść do edytora gry.

Kampania – W grze dostępne są trzy kampanie. Kampania druga dostępna jest po ukończeniu wszystkich misji kampanii pierwszej. Kampania trzecia wymaga ukończenia wszystkich misji kampanii drugiej.
RPG – w tym trybie gracz ma do rozegrania jedną kampanię oraz 6 pojedynczych misji. W trybie RPG gracz steruje jedną postacią której umiejętności może rozwijać.
Potyczka – W tym trybie możliwa jest gra z komputerowymi przeciwnikami używając scenariuszy i map sieciowych
Wczytaj – pozwala na wczytanie wcześniej zapisanych stanów gry
Gra Sieciowa – uruchamia grę w sieci
Ustawienia – pozwala na zmianę ustawień interfejsu, dźwięku i grafiki .
Edytor – uruchamia edytor gry
Powrót – pozwala na powrót do menu wyboru gracza
Wyjście – pozwala na opuszczenie gry

Kampanie

Po kliknięciu na przycisk *Kampania* na ekranie pojawi się okno wyboru kampanii. W grze dostępne są trzy kampanie. Po wyborze kampanii (na początku rozgrywki dostępna jest tylko pierwsza kampania) można ustawić poziom trudności.



W tym celu należy kliknąć na okienko z poziomem trudności i po jego rozwinięciu wybrać odpowiedni poziom.

Aby wystartować grę należy wcisnąć przycisk *OK*. Przycisk *Powrót* zamyka okno wyboru kampanii. Aby wyjść z gry należy wcisnąć przycisk *Wyjście*.

Dzięki opcji *Wczytaj* możesz kontynuować wcześniej zapisaną rozgrywkę. Po wciśnięciu tego przycisku pojawi się okno z dostępnymi zapisanymi wcześniej stanami gry.

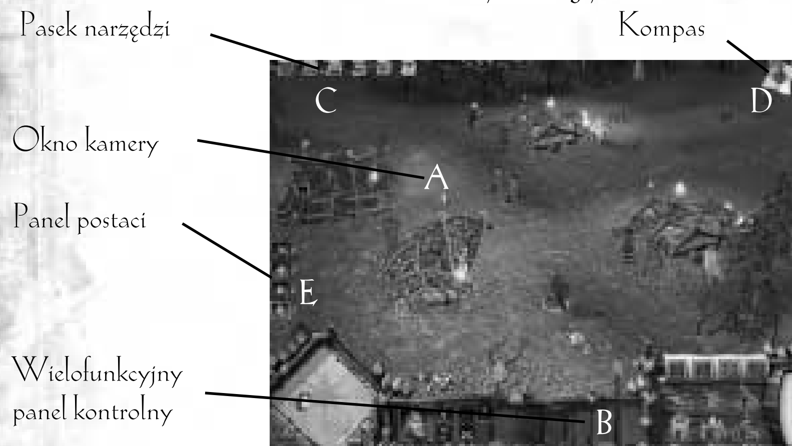


Gra Polanie II automatycznie zapisuje grę co kilka minut, aby więc kontynuować ostatnio przeprowadzoną rozgrywkę z listy wybierz pozycję *Autozapis*.

Ekran Gry

Po uruchomieniu kampanii zostaje wyświetlony główny ekran gry. Pozwala on na sterowanie jednostkami gracza oraz śledzenie pola walki przy użyciu systemu kamer.

Elementy ekranu gry

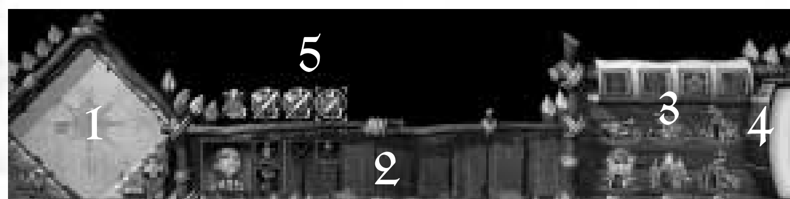


A – Okno kamery

Przedstawia widok na świat z nisko orbitujących kamer. Zajmuje większą część ekranu i jest głównym elementem pozwalającym na kontrolowanie rozgrywki.

B – Wielofunkcyjny panel kontrolny

Składa się z następujących elementów:
Ustawienia – pozwala na zmianę ustawień interfejsu, dźwięku i grafiki .



1 = mapa,
2 = panel obiektu (zawierającego listę rozkazów),
3 = panel konstrukcyjny (pozwalającego na budowę jednostek, budynków itp.),
4 = beczka na mleko.
5 – ikony grup

1. Mapa

Panel mapy przedstawia całościowy obszar pojedynczej misji. Rozjaśniony fragment wskazuje obszar aktualnie wyświetlany w głównym oknie gry.



Na początku każdej rozgrywki cały obszar mapy zasłonięty jest pergaminem. W miarę postępu misji, eksplorowany obszar powiększa się, odsłaniając mapę. Różnokolorowe punkty symbolizują na mapie jednostki należące do gracza i jednostki przeciwnika, miejsca przemiany, regeneracji itp.



Włącza/wyłącza ukształtowanie terenu na mapie

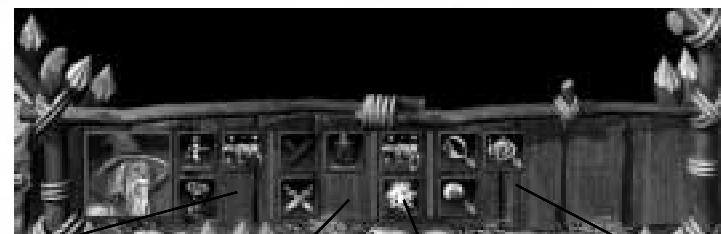
Powieksza/pomniejsza widok na mapie

Znaczniki

Ważne i istotne wydarzenia, punkty, obiekty są bardzo często oznaczane w misjach poprzez pulsujące punkty na mapie. Pojawienie się nowego znacznika sygnalizowane jest komunikatem dźwiękowym i tekstowym. Wciśnięcie klawisza *Spacji* przenosi kamerę nad znacznik, który pojawił się jako ostatni.

2. Panel obiektu

Rozkazy jednostek i budynków są przedstawione w formie kwadratowych przycisków. Po zaznaczeniu obiektu w panelu pojawia się jego wizerunek, a także zestaw dostępnych dla niego rozkazów. Komendy (rozkazy) składają się z czterech grup:



komendy stanu (np. Ścigaj wroga)

komendy działania (np.atakuj)

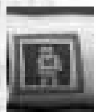
czary (np. Magiczny Kruk)

ekwipunek (np. Amulet)

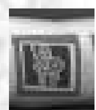
3. Panel konstrukcyjny



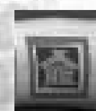
Panel ten pozwala na zamawianie wszystkich dostępnych (na danym etapie gry) jednostek i budynków. Poszczególne zakładki pozwalają na przełączanie się miedzy sekcjami, od lewej — jednostki podstawowe, jednostki zaawansowane, budynki, inne konstrukcje.
Panel pozwala na jednoczesne wyświetlenie 6 obiektów.



Postacie podstawowe — Np. krowa, drwal, łowca itd. Dzięki nim rozpoczniesz rozgrywkę, rozbudujesz swoją osadę, zapewnisz zaplecze ekonomiczne i obronę przed atakami intruzów. Niezbędne na początku rozgrywki, są jednak stosunkowo słabe i wymagają wsparcia postaci zaawansowanych.



Postacie zaawansowane — Np. rycerz, mag, czarodziejka. Pod tą zakładką mieszczą się jednostki wymagające zgromadzenia nieco większych zapasów mleka, dysponujące jednak znacznie większą skutecznością ataku (rycerz) lub specjalnymi umiejętnościami (czarodziejka). Posiadanie tych jednostek jest niezbędne w dalszej rozgrywce.

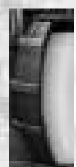


Budynki — Zawiera wszystkie budynki. Podstawowe konstrukcje (np. obora) są dostępne od początku prowadzenia rozgrywki, zaawansowane (np. dwór) - wymagają zgromadzenia większych ilości mleka.



Inne konstrukcje — Pod tą zakładką zgrupowane są mosty, drogi i bramy

4 . Beczka na mleko



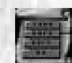
Obrazuje ilość zgromadzonego mleka. Jej pojemność zależy od ilości wybudowanych obór i na początku rozgrywki równa jest 100-u jednostkom mleka. Wybudowanie każdej kolejnej obory zwiększa jej pojemność o 100 jednostek. Maksymalna pojemność beczki to 400 jednostek mleka.

5. Ikony grup

Gdy postacie są zgrupowane nad panelem pojawiają się ikony grup dla szybszego dostępu do zgrupowanych postaci.

C — Pasek narzędzi

Znajduje się w górnej części ekranu. Spełnia następujące funkcje:



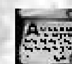
Menu gry otwiera menu, dzięki któremu można zapisać grę, załadować wcześniej zapisaną grę, zmienić opcje gry itp. Możesz również użyć klawisza *Esc*.



Schowaj/pokaż panel chowa panel główny gry. Ponowne wciśnięcie tego przycisku przywraca panel. Możesz też użyć kombinacji klawiszy Lewy *Alt* + *P*



Przycisk Tunele przełącza kamerę pomiędzy widokiem powierzchni, a tunelami. Możesz również użyć klawisza *Tab*.



Lista zadań wywołuje okno z listą zadań do wykonania
Możesz również użyć klawisza *F2*.



Włącz/wyłącz tryb pomocy włącza dodatkowe informacje na temat jednostek. Możesz również użyć klawisza *F1*.

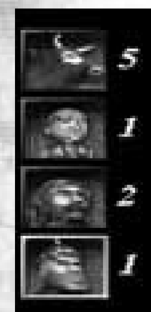


Włącz./wyłącz blokadę kamery — zmienia tryb działania kamery. Możesz również użyć klawisza *F3*

D —Kompas

Pozwala na zorientowanie się w trójwymiarowym środowisku i określenie kierunków.
Wskazówka: Wciśnij klawisz „ . " (*Del*) na klawiaturze numerycznej aby ustawić kamerę na północ.

E —Panel postaci



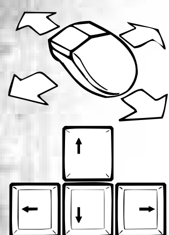
Umożliwia szybki dostęp do pojedynczych postaci i do grupy postaci.

Kliknięcie na ikonie postaci prawym klawiszem myszy przenosi kamerę do jednej z grupy postaci symbolizowanych przez ikonę (np. krowy). Ponowne kliknięcie przenosi kamerę na następną jednostkę.

Kliknięcie lewym klawiszem myszy zaznacza jedną z grupy postaci symbolizowanych przez ikonę. Ponowne kliknięcie zaznacza kolejną jednostkę.

Dwukrotne kliknięcie lewym klawiszem zaznacza wszystkie jednostki symbolizowane przez ikonę.

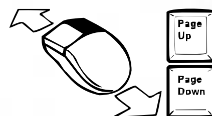
Poruszanie kamerą



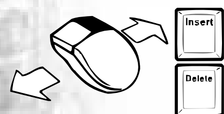
W celu zmiany pozycji kamery, należy przesunąć kursor myszy do krawędzi ekranu. Przesunięcie kamery w tym kierunku nastąpi automatycznie. W celu zatrzymania kamery należy przesunąć kursor ku środkowi ekranu.
Drugim sposobem przesuwania kamery jest użycie klawiszy strzałek z klawiatury.

Wskazówka: Aby szybko przemieścić kamerę kliknij prawym klawiszem myszy na wybrane miejsce na mapie.

Aby zbliżyć lub oddalić kamerę wciśnij prawy klawisz myszy, i trzymając go wciśnięty przesuwaj mysz w górę lub w dół. Możesz również użyć klawiszy *PgUp* i *PgDown*.

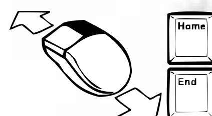


Obracanie kamery i zmiana kątku patrzenia są dostępne po odblokowaniu opcji „Zablokowana kamera" (Menu›Ustawienia›Zablokowana kamera lub wciśnięcie klawisza *F3*).



Aby obrócić kamerę, należy nacisnąć prawy przycisk myszy i trzymając go wciśnięty przesunąć mysz w prawo lub w lewo. Kamera wykona obrót odpowiedni do przesunięcia myszy. Do obracania kamery w poziomie można też użyć klawiszy *Insert* i *Delete*.

Pochylenie kamery w pionie realizowane jest podobnie jak obrót w poziomie. Należy nacisnąć i przytrzymać prawy przycisk myszy i w tym czasie przesunąć mysz w przód lub w tył. Do pochylania kamery w pionie służą klawisze *Home* i *End*.



Możesz również w dowolnej chwili włączyć tryb kamery podążającej — kamera będzie śledzić wybraną przez Ciebie jednostkę.

Aby włączyć kamerę podążającą zaznacz jednostkę, za którą ma podążać kamera, a następnie wciśnij kombinację klawiszy *Alt + F*. Kamera będzie podążać za jednostką, równocześnie możesz dowolnie obracać kamerę i zmieniać jej kąt nachylenia. Aby wyłączyć tryb kamery podążającej ponownie użyj kombinacji *Alt + F*.

Sterowanie postaciami

Zaznaczanie postaci

Aby zaznaczyć pojedynczą postać należy umieścić na niej kursor i kliknąć lewy klawisz myszy. Jeżeli postać jest zaznaczona w oknie panelu głównego pojawia się symbolizująca ją ikona.

W celu zaznaczenia **grupy postaci** należy ustawić kursor myszy z boku grupy, nacisnąć lewy przycisk myszy i trzymając go wciśnięty przesuwać mysz. Na ekranie wyrysowany zostanie biały prostokąt. Po zwolnieniu przycisku myszy każda postać znajdująca się w tym polu zostanie zaznaczona.



Wykonanie powyższej operacji z wciśniętym klawiszem Ctrl lub Shift spowoduje dodanie podświetlonych postaci do istniejącej grupy.

Wykonanie powyższej operacji z wciśniętym klawiszem Alt spowoduje odznaczenie podświetlonych postaci.
Odznaczanie postaci realizuje się poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na polu kamery głównej.

Rozkazy

Rozkazy można wydawać tylko zaznaczonym postaciom i budynkom. Wszystkie rozkazy podzielone są na następujące grupy:

Rozkazy natychmiastowe

To te, które można wydać bezpośrednio klikając na mapie bez potrzeby wybierania ich z panelu. Rozkaz taki wydajemy poprzez umieszczenie kursora myszy na polu, którego dotyczy rozkaz i kliknięcie lewym przyciskiem myszy. Realizacja wydanego rozkazu zależy od zawartości pola, na którym nastąpiło kliknięcie. Rozkaz natychmiastowy możliwy do wykonania na danym polu symbolizowany jest przez ikonkę pojawiającą się na kursorze myszy. Podstawowym rozkazem natychmiastowym jest rozkaz marszu

Rozkazy zwykłe

Wymagają wybrania z panelu. Dzielą się następująco:

Rozkazy działania – (jasnobrązowe tło przycisków) Polecenia wykonania przez jednostkę określo= nej czynności (np. Idź na pastwisko , Atakuj). Wywołanie tych rozkazów wymaga zwykle podania punktu docelowego poprzez kliknięcie w polu kamery.

Rozkazy stanu – (ciemnobrązowe tło przycisków) Rozkazy te zmieniają zachowanie jednostki np. Ścigaj wroga /Trzymaj pozycję – w zależności od stanu jaki ustalono jednostce, będzie ona podążała za wrogą jednostką lub pozostanie w miejscu.

Uwaga: Jeżeli zaznaczysz kilka jednostek, których ustawienia rozkazów stanu różnią się od siebie (np. stan jednej postaci ustawiono „Trzymaj pozycję", a drugiej „Ścigaj wroga")to przycisk sym= bolizujący dany rozkaz zostanie zastąpiony symbolem . Aby ujednolicić rozkaz stanu dla całej grupy musisz ponownie określić stan danego rozkazu klikając na powyższym symbolu.

Czary – (niebieskie tło przycisków lub czerwone) – wśród występujących grze postaci znajduje się grupa zdolna do rzucania czarów, są to: Kapłan, Mag, Czarodziejka i Wiedźma. Aby rzucić czar, należy zaznaczyć jedną z wymienionych postaci, kliknąć przyciska czaru (np. Magiczny Kruk), a następnie wskazać postać lub obszar (w zależności od czaru), na którym ma być użyty czar.

Niektóre z czarów (np. Teleportacja) można ustawić w tryb automatyczny (na przycisku czaru widnieje dopisek Auto). Czary te będą rzucane przez postać automatycznie zgodnie z ich przeznaczeniem. Aby wyłączyć automatyczne rzucanie czaru należy kliknąć na symbolizującym go przycisku, zmieni wtedy swą postać na następującą .

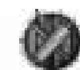
Uwaga: Jeżeli zaznaczysz kilka jednostek tego samego typu (np. dwóch kapłanów), których ustawienia czarów automatycznych (w tym przypadku Teleportacji) różnią się od siebie to przycisk symbolizujący czar automatyczny zostanie zastąpiony symbolem . Aby ujednolicić czary au= tomatyczne dla całej grupy musisz ponownie określić ich stan klikając na powyższym symbolu.

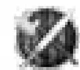
Grupowanie postaci

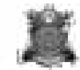
Zaznaczone postacie można zgrupować, tak aby w przyszłości przez wciśnięcie jednego klawisza uzyskać dostęp do wybranej grupy. Grupowania dokonuje się poprzez wciśnięcie kombinacji kla= wiszy: *CTRL + numer 0-9*. Nad panelem obiektu pojawia się ikona grupy – każdej nowo zdefiniowanej grupie odpowiada osobna ikona.

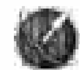
W zależności od typu zgrupowanych postaci ikona grupy może przyjąć jedną z następujących postaci:


Bohater

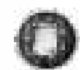

Teściowa, Pastuszek


Drwal, Woj


Zwierzę (np. krowa, wilk)


Łowca, Włócznik


Grupa składa się z kilku typów jednostek


Kapłan, Czarodziejka, Mag, Wiedźma


Budynek – kombinacją klawiszy Ctrl+0..9 można również przyporządkować wybrany budynek.

Ikona informuje gracza czy dana grupa jest aktywna (jeśli tak, ikona otoczona jest ramką), jaki jest numer grupy (indeks górny), ile jednostek zawiera dana grupa (indeks dolny).

Trening nowych postaci

Aby wytrenować nową postać musimy posiadać odpowiedni budynek oraz odpowiednia ilość mleka. Ponieważ każdy budynek może zamieszkiwać tylko określona liczba postaci wiec ważne jest aby posiadać wolne miejsca w budynkach.

Na panelu konstrukcyjnym zaznaczamy zakładkę Postacie, lub Postacie zaawansowane a następ= nie klikamy na ikonkę postaci. Pojawia się znaczek klepsydry i odbywa się trening postaci.

Ikonki postaci które możemy zbudować oznaczone są kolorowymi ikonkami. Dodatkowo w pra= wym dolnym rogu posiadają cyfrę oznaczającą ile takich postaci można wytrenować w posiadanych przez nas budynkach.

Jeżeli z jakiegoś powodu nie można wytrenować postaci jej ikonka jest wygaszona.

Ustalanie parametrów postaci przed treningiem

Zanim jeszcze postać zostanie wytrenowana mamy wpływ na 2 ważne jej parametry =tryb ruchu i grupa.

Jeżeli chcemy aby po wytrenowaniu postać miała ustawiony tryb ruchu na „Trzymaj pozycję", należy ustawić kursor myszy nad ikonką postaci na panelu konstrukcyjnym i wcisnąć klawisz *H* z klawiatury. Na ikonce pojawi się mała niebieska flaga a wszystkie wytrenowane postacie będą miały ustawiony tryb „Trzymaj pozycję".

Jeżeli chcemy aby po wytrenowaniu postać została automatycznie przydzielona do określonej grupy postaci, należy ustawić kursor myszy nad ikonką postaci na panelu konstrukcyjnym i wcisnąć klawisze *Ctrl*+numer grupy. W lewym górnym rogu ikonki pojawi się numer grupy do której postacie będą przydzielane zaraz po wytrenowaniu.

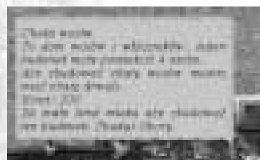
Sprzedawanie jednostek i budynków

Gracz w dowolnym momencie gry może sprzedać, należące do niego budynki i jednostki. Należy w tym celu wcisnąć przycisk Sprzedaj w panelu jednostki bądź budynku rozkaz sprzeda= ży, zwracając jednocześnie 50% wartości sprzedawanej jednostki lub budynku.

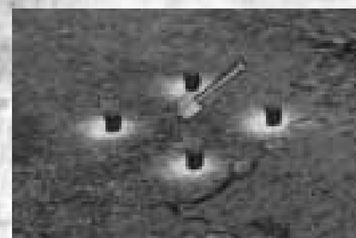
Budowanie budynków

W panelu konstrukcyjnym pod następującą zakładką = znajduje się lista dostępnych w grze budynków. Aby wybudować którykolwiek z nich, należy wybrać go z listy, a następnie wskazać miejsce, w którym ma zostać wybudowany. Na miejscu tym zostanie utworzony plac budowy.

Jeżeli w pobliżu znajduje się jeden lub kilku drwali przystąpią oni do budowy budynku, w przeciw= nym wypadku należy zaznaczyć jednego lub kilku drwali i klikając lewym klawiszem myszy (kursor powinien przyjąć postać młotka) wskazać miejsce budowy.



Bardziej zaawansowane budynki wymagają wybudowania innych, podstawowych budynków. Wygaszona ikona budynku świadczy o nie spełnieniu wszystkich warunków = braku mleka lub braku innego budynku. Umieść kursor nad ikoną budynku i odczekaj chwilę, aby uzyskać informację na jego temat.



Miejsce budowanie budynku nie jest bez znaczenia. Wszyst= kie dostępne w grze budynki można budować tylko w pobliżu drogi. Wyjątkiem jest Obora, która należy budować jak naj= bliżej pastwisk.

Czerwony symbol budynku to znak, że w tym miejscu nie można postawić budynku.

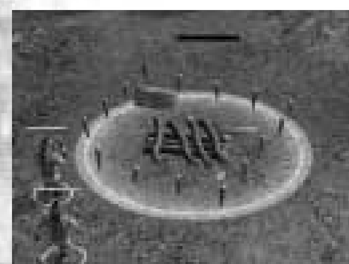




To miejsce jak najbardziej się do tego nadaje. Teraz wystarczy tylko kliknąć lewym klawiszem myszki.
Klawiszem *Enter* z klawiatury numerycznej można obracać budynek.

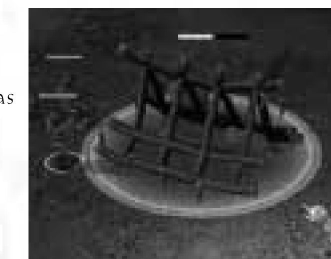
Do utworzonego w ten sposób placu budowy...





...należy skierować jednego lub kilku drwali.

Pasek postępu nad budynkiem informuje jaki czas pozostał do ukończenia budowy.



Rozkazy budynków

Sprzedaj budynek	Pozwala sprzedać budynek — zwracając 50% kosztów poniesionych na jego budowę.
Ustaw punkt wyjścia	Po wybraniu tego rozkazu należy wskazać miejsce na terenie, do którego, uda się postać wychodząca z budynku. Jeżeli w trakcie ustawiania tego punktu wciśnięty jest klawisz Shift to zostanie ustawiony punkt docelowy dla wszystkich budynków danego typu.

Rozkazy specjalne (dotyczą tylko niektórych budynków)

Otwórz/Zamknij bramę Brama w trybie automatycznym	Otwiera, zamyka i ustawia bramę w tryb automatyczny. W trybie automatycznym, brama jest zamknięta dla wrogich jednostek, otwiera sięi zamyka, gdy chce przez nią przejść zaprzyjaźniona jednostka. Aby operować bramą musi na niej przebywać jedna z postaci gracza.
Otwórz okno wynalazków	Otwiera okno, w którym można zmodyfikować ekwipunek wszystkich postaci.

Wynalazki

W każdym budynku można prowadzić prace nad ulepszaniem ekwipunku postaci. Po zaznaczeniu budynku należy kliknąć na klawisz „Pokaż okienko wynalazków" lub klawisz *U*.

Pojawi się okienko z dostępnymi ulepszeniami ekwipunku postaci.
Aby rozpocząć prace nad wybranym elementem należy kliknąć na jego obrazek, a następnie na przycisk „Kup"



Okienko zamykamy przyciskiem „Zamknij"

W jednym budynku mogą być prowadzone prace nad jednym ulepszeniem na raz.

Po zakończeniu prac nowy ekwipunek jest automatycznie dostarczany do wszystkich postaci gracza.

Tryb Pauzy

W trakcie rozgrywanie kampanii, w dowolnym momencie gry możesz wcisnąć klawisz *Pause*, aby zatrzymać grę. W tym trybie możesz wydawać rozkazy swoim jednostkom i budynkom — zostaną one wykonane po powrocie do gry. W trybie pauzy kamera zachowuje się bez zmian.



Strategie

Ekonomia

= W pobliżu drwali stawiaj zawsze teściową. Jej nadzór pozwala im budować budynki 2x szybciej.
= W pobliżu krów stawiaj zawsze Pastuszka. Jego obecność zwiększa 2x szybkość jedzenia trawy. Oznacza to że 2 krowy i pastuszek dają tyle mleka co 4 krowy bez pastuszka.

Wskazówka:
Istnieje możliwość zgromadzenia większej ilości mleka niż przewiduje limit beczki. Sytuacja taka ma miejsce w chwili, gdy beczka jest maksymalnie wypełniona, a w kolejce do wydojenia czeka kilka krów. Wówczas w przypadku zakupu za niewielką ilość jednostek mleka, zwalania się miejsce w beczce i krowy czekające w kolejce do wydojenia oddają mleko. Wydojone mleko, trzymane jest przez Pastuszków w naczyniach do czasu zwolnienia się miejsca w beczce. Jednak ilość jednostek mleka zliczana jest z uwzględnieniem mleka będącego w naczyniach trzymanych przez Pastusz= ków.

Ataki

= Postacie magiczne wroga atakuj Łowcami. Posiadają oni magiczne amulety chroniące ich przed magią.

= Łowcy mogą się skradać. Są wtedy prawie niewidoczni dla wroga i mogą podejść do niego na odległość 1 kratki. Używaj tej zdolności dośledzenia działań przeciwnika.

= Staraj się zawsze trzymać Rycerza wokół swoich wojsk. Jego obecność podnosi ich morale, co wpływa na siłę ich ciosów.

= Atakuj wojów wroga od tyłu. Postać zaatakowana od tyłu nie może użyć tarczy. Taki atak jest 50% skuteczniejszy. Przykładowo, jeżeli wojowie wroga atakują twoich wojów, wyślij oddział Łowców na tyły wroga i prowadź ostrzał w ich plecy.

= Przeciwko łucznikom wroga używaj Wojów i Rycerza.

= Gdy atakujesz Wojami, zawsze najpierw wyeliminuj pieszych Magów, Kapłanów, Łowców i włóczników wroga, zanim zwiążesz się w walce z jego wojami.

= Do ataku na wioskę wroga używaj oprócz żołnierzy także Teściowych. Każda Teściowa potrafi zdobyć jeden budynek wroga. Jako pierwszy budynek przejmij chatę. To pozwoli Ci na szybka produkcje Teściowych w tym budynku i szybkie przejecie wszystkich budynków wroga.

= Używaj latających Wiedźm do szybkich ataków na wioski wroga. Atakuj Krowy i obory. Ich zniszczenie pozwoli łatwo pokonać wroga. Wiedźmy to także doskonała jednostka zwiadowcza.

= Używając Wiedźm unikaj Łowców.

= Aby ochronić oddział wiedźm przed Łowcami wroga. Użyj Kapłanów. Przed atakiem Wiedźm teleportuj kapłanów na miejsce ataku i przywołaj tam demony. Demony wystraszą Łowców wroga i otworzą wolną drogę do ataku dla Wiedźm.

Prowadzenie oblężenia

= Do atakowania palisady i wież wroga używaj Magów. Ich duży zasięg pozwala niszczyć umoc= nienia wroga bez strat własnych

= Aby uchronić się przed kontratakami wroga, zbuduj kilka wież ubezpieczających Twoje wojsko. Zawsze będziesz mógł tam ukryć swoich magów lub łuczników.

= Czary *deszcz ognia* i *burza* są dobrym przygotowaniem przed szturmem. Powinny być używane nad wioską wroga.

= Gry wioska wroga broniona jest przez most zwodzony możesz ją zdobyć na jeden z trzech sposobów:

1) Zniszcz most zwodzony przy pomocy Magów i zbuduj własny most.

2) Zabij obsługę mostu zwodzonego, a następnie teleportuj kapłana na most zwodzony i otwórz go.

3) Użyj czarodziejki, aby przy pomocy czaru *zauroczenie* przejęła kontrolę nad obsługą mostu.

Obrona

- Zbuduj wieże wokół własnej wioski. Wstaw na nie łuczników i włóczników.

- Postać strzelająca z wieży ma 1.5x większą siłę ataku.

- Wieże obuduj z przodu palisadą. Wydłuży to czas potrzebny wrogowi na ich zniszczenie.

- Jeżeli masz mocno ufortyfikowaną wioskę, trzymaj kilku kapłanów w pobliżu murów. W trakcie ataku wroga rzuć nimi czar *przywołanie demona* przed murami. Demony przestraszą żołnierzy wroga i wprowadzą zamieszanie w jego szeregach.

- Wokół swoich budynków i żołnierzy trzymaj Wiedźmy. Potrafią one rozproszyć wrogie czary *burzy* i *deszczu ognia*.

- Postacie stojące wokół kapłanów mają 5x szybszą regenerację zdrowia i energii magicznej.

Układ klawiatury

Pełny wykaz funkcji dostępnych z klawiatury znajduje się w oknie dialogowym Menu\Ustawienia\Klawiatura (wywoływanym klawiszem *Esc* podczas gry). Klawisze te mogą być przedefiniowane przez użytkownika. Nowe ustawienia klawiszy są pamiętane dla aktualnego gracza. W celu zmiany klawisza dla danej czynności należy zaznaczyć ją na liście poprzez kliknięcie myszą, nacisnąć *ENTER* i nowy klawisz. Jeżeli nowy klawisz był użyty wcześniej, zostanie on skasowany z poprzedniej pozycji.
W celu usunięcia skrótu klawiszowego do danej funkcji należy użyć klawisza *ENTER* a potem klawisza *BACKSPACE*.

Najważniejsze klawisze:

F1	Tryb pomocy włączony/wyłączony
F2	Otwiera okno z listą zadań
F3	Blokuje/odblokowuje kamerę
F5	Okno sojuszy (tylko gra sieciowa)
Alt+F1	Szybki zapis
Alt+F2	Zapis

Alt+F3	Odczyt wcześniej zapisanych stanów gry
Kl. Num. Enter	Obrót budynku przed jego wybudowaniem
Kl. Num. 0	Centruje kamerę nad zaznaczoną jednostką
Alt + F	Przełącza w tryb kamery podążającej

Prędkość gry (klawiatura numeryczna)

-/+	Zwiększenie/zmniejszenie prędkości gry
*	Standardowa prędkość gry
Pause/Break	Pauza

Zaznaczanie jednostek

; (średnik)	Zaznaczenie wszystkich widocznych jednostek
' (apostrof)	Zaznaczenie wszystkich widocznych jednostek bojowych

Grupy

Lewy Ctrl +0-9	Tworzy grupy z numerami 1-10
0-9	Wybór utworzonej grupy
0-9 (podwójnie)	Ustawia kamerę nad wybraną grupą

Interfejs

Alt +P	Wł./Wył. Panel
Alt+M	Wł/Wył symboli na mapie

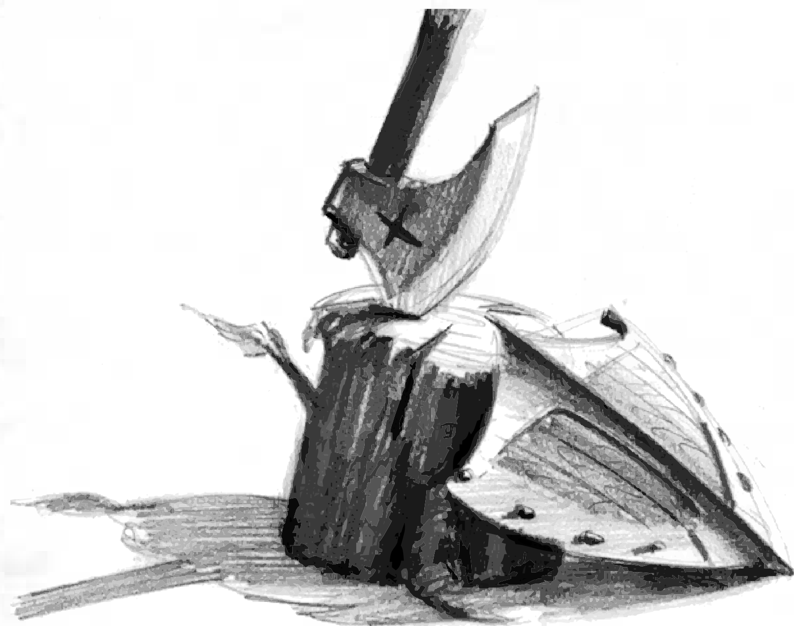
Kamera

Tab	Przełącza widok powierzchnia/tunele
Spacja	Przenosi kamerę w obszar związany z ostatnim komunikatem
Kl. Num. .(Del)	Ustawia kamerę na północ

Kl. Num. Enter Obrót budynku przed jego wybudowaniem
Kl. Num. 0 Centruje kamerę nad zaznaczoną jednostką
Alt + F Przełącza w tryb kamery podążającej

Rozkazy jednostek

A	Atak
H	Trzymaj pozycję
S	Anuluj rozkaz
R	Nagraj rozkazy
Z	Powtarzaj nagrane rozkazy
X	Wykonaj wcześniej nagrane rozkazy (R)



Tryb RPG

W trybie RPG gracz steruje jedną postacią bez możliwości wznoszenia budynków i treningu innych postaci. W zamian pojawia się wiele innych możliwości:
trening postaci i rozwijanie jej umiejętności
używanie specjalnych umiejętności postaci
używanie ekwipunku (uzbrojenia, opancerzenia, amuletów, eliksirów itp.)
handel (kupno i sprzedaż w sklepach)
nauka i rozwijanie nowych czarów
wynajmowanie najemników

Tworzenie postaci

Przy pierwszym uruchomieniu trybu RPG otwiera się okienko tworzenia postaci. W okienku tym można wybrać typ postaci, kolor jej ubioru, nadać jej imię oraz przydzielić punkty na poszczególne umiejętności.

Należy zaznaczyć, że każda z postaci posiada inny zestaw umiejętności i w związku z tym, każdą z nich gra się inaczej.

Po zakończeniu przyznawania punktów należy wcisnąć przycisk OK.

Wybór mapy

W oknie wyboru map można wybrać na jakiej mapie chcemy rozegrać nasza przygodę. Do wyboru jest 6 pojedynczych map oraz jedna kampania składająca się z 8-miu rozdziałów. Na początku dostępny jest tylko rozdział 1. Dostęp do kolejnego rozdziału uzyskuje się poprzez pomyślne ukończenie rozdziału poprzedniego.

Każda z map występuje w kilku wariantach. Aby zmienić wariant mapy należy kliknąć na jej nazwę.

Po wybraniu mapy należy kliknąć przycisk *Start* w celu rozpoczęcia gry.

Rozgrywka RPG

Po uruchomieniu gry gracz steruje jedną postacią. Oprócz komend znanych z trybu RTS, na panelu pojawiają się nowe klawisze.

Pierwszy z nich to dostęp do *okienka umiejętności*. Pozwala on na rozwijanie umiejętności poprzez rozdawanie punktów doświadczenia (tak jak podczas tworzenia postaci).

Drugi przycisk otwiera *okienko plecaka*. W okienku tym możemy przejrzeć wyposażenie postaci oraz wybrać, które przedmioty ma ona używać, a które mają leżeć w plecaku.

Na początku korzystna strategią jest zebranie kilku *leczniczych grzybów*. Zwykle rosną one w pobliżu miejsca startu. W celu zebrania grzyba należy na niego wejść. Postać zbierze go automatycznie. Po zebraniu pierwszego grzyba na panelu pojawi się jego ikonka. Po zebraniu kolejnych grzybów na ikonce pojawi się liczba określająca ich ilość.

Grzyby służą do natychmiastowego leczenia postaci. W tym celu należy kliknąć na ikonkę grzybka lub wcisnąć klawisz *P*. Umiejętność ta jest bardzo przydatna w trakcie walki.

Walka rozgrywana jest podobnie jak w trybie RTS. Wystarczy kliknąć na wroga aby nasza postać rozpoczęła z nim walkę. Istnieją jednak pewne różnice:
1) Aby walczyć, postać musi być uzbrojona. W tym celu musi trzymać w ręce jakaś broń.
2) Część postaci posiada umiejętności zadawania ciosów specjalnych.
3) Barbarzyńca potrafi ranić kilku wrogów jednym ciosem.
4) Barbarzyńca zadaje więcej ran gdy walczy w szale bojowym. Należy go wprowadzić w szał przed walką.
5) Rycerz potrafi zadać wielokrotnie silniejszy pierwszy cios, gdy szarżuje na wroga. Należy odciągać go od wroga aby mógł go atakować z rozbiegu — wtedy zakończy walkę znacznie szybciej.
6) Rożne rodzaje broni maja różną skuteczność na różnych wrogów. Np.: maczuga jest dobra na szkielety, ale nie sprawdza się w walce z niedźwiedziem.
7) Łucznik może przed walka rozstawić pułapki aby unieruchomić wrogów i łatwiej ich rozstrzelać.
8) Przed walką można wypić eliksiry magiczne zwiększające na jakiś czas siłę lub wytrzymałość.

Rozwój postaci

Podczas walki postać otrzymuje *punkty doświadczenia*. Czym trudniejszy przeciwnik tym więcej punktów za jego pokonanie. Punkty są potrzebne do zdobycia *poziomu doświadczenia*. Po zdobyciu każdego poziomu doświadczenia wzrasta siła i wytrzymałość postaci. Dodatkowo postać otrzymuje kilka punktów, które może użyć do rozwoju swoich umiejętności. Można tego dokonać w *okienku umiejętności*. Czym wyższy poziom zdobywa postać tym więcej punktów otrzymuje.

Dodatkowo niektóre cechy postaci można rozwijać poprzez wypicie magicznych eliksirów. Dotyczy to: wytrzymałości, magii i siły.

Potyczka

W trybie Potyczek gracz może stoczyć wiele walk na warunkach ustalonych przez niego. Tryb ten wykorzystywany jest do szkolenia umiejętności potrzebnych w grach sieciowych. Walki toczą się na zasadach walk sieciowych i na planszach do nich przystosowanych. W trybie tym, prócz standardowych, dostępne są plansze stworzone przez gracza w edytorze.

Ekran startowy:

Ekran startowy udostępnia szereg opcji, dzięki którym można ustawić parametry potyczki. Składa się z następujących elementów:

Nazwa mapy — lista dostępnych map, prócz standardowych, znajdują się na niej mapy stworzone przez gracza w edytorze.



Gracze — w zależności od wielkości mapy może na niej grać od 2 do 8 graczy. Wybierając z listy Łatwy, Średni, Trudny włącza się do rozgrywki poszczególnych graczy komputerowych, określając jednocześnie ich umiejętności.

Ikona mapy — przestawia zaznaczoną na liście mapę. Czerwone krzyżyki oznaczają wszystkie punkty startowe na mapie. Kolorowymi chorągiewkami zaznaczone są punkty startowe graczy, którzy biorą udział w rozgrywce.

Nazwa opcji	Warianty	Tryby	Opis
Typ gry	Bitwa	Wszystkie	Pozwala na wybranie jednego z dwóch dostępnych trybów rozgrywki. Dokładny opis poszczególnych trybów znajduje się poniżej w podrozdziale Tryby rozgrywki

Nazwa opcji	Warianty	Tryby	Opis
Początkowe postacie	Z mapy 2 krowy i 2 drwali	Wojna wiosek	Wybór pierwszej opcji ustawia na mapie wszystkie postacie i budynki należące do graczywstawione w edytorze. Po wyborze drugiej opcji każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę mając do dyspozycji dwie krowy i dwóch drwali.
Sojusze	Dozwolone Niedozwolone	Wojna wiosek Bitwa	Opcja dozwolone zezwala na zawieranie sojuszy między graczami. Po wybraniu niedozwolone — gracze nie mogą zawierać sojuszy.
Ekwipunek	Włączony Wyłączony	Wojna wiosek	Po wybraniu opcji włączony na mapie, co jakiś czas pojawiać się będzie dodatkowy ekwipunek. Informacja o pojawieniu się ekwipunku i jego położenie na mapie przesyłane jest do wszystkich graczy
Mleko na starcie	5 000 10 000 15 000	Bitwa	Ustala początkową ilość jednostek mleka.
Pozycje losowe	załączone wyłączone	Wszystkie	Po zaznaczeniu tej opcji, punkty startowe dla wszystkich graczy biorących udział w rozgrywce ustalane są losowo.

Przyciski:

Start — uruchamia rozgrywkę
Wczytaj — zezwala na wczytanie wcześniej zapisanej rozgrywki
Powrót — przenosi do menu głównego gry
Wyjście — zamyka grę

Tryby rozgrywki

Polanie II zarówno w potyczce jak i w grze sieciowej oferują dwa tryby rozgrywki. Każdy z trybów ma odmienne zasady i warunki zwycięstwa.

Bitwa

Tryb bitewny pomija konieczność wznoszenia budynków i gromadzenia mleka. Każdy z graczy otrzymuje jeden budynek (Dwór), w którym może budować wszystkie dostępne postacie, zaś poziom mleka ustalany jest przed rozpoczęciem rozgrywki.

Warunek zwycięstwa:
Zburzenie Dworów pozostałych graczy.

Parametry:
- Sojusze
- Mleko na starcie

Wojna wiosek

Klasyczny tryb, w którym zadaniem gracza jest rozbudowanie wioski, stworzenie armii i pokonanie innych graczy.
Warunek zwycięstwa:
Zniszczenie lub przejęcie wszystkich budynków pozostałych graczy (nie będących w sojuszu).
Parametry:
- Sojusze
- Ekwipunek

Wszystkie opisane schematy dostępne są również w grze sieciowej.

Gra sieciowa

Gra sieciowa pozwala na zmierzenie się z innymi przeciwnikami. Aby rozpocząć rozgrywkę w trybie gry sieciowej, w głównym menu wciśnij przycisk „Gra sieciowa".

Wybór protokołu sieciowego.

Aby rozpocząć rozgrywkę konieczny jest wybór protokołu sieciowego. Jeżeli okno Typ połączenia jest puste, Twój komputer nie jest właściwie skonfigurowany do gry sieciowej. Sprawdź właściwości sieci swojego systemu operacyj= nego, a także upewnij się, czy DirectX zo= stał właściwie zainstalowany.



Aby nawiązać połączenie wybierz jeden z protokołów i wciśnij przycisk Inicjalizacja. Pamiętaj jednak, że przy wyborze protokołu powinieneś się dostosować do graczy, z któ= rymi chcesz przeprowadzić rozgrywkę.

W kolejnym oknie, możesz stworzyć własną sesję gry sieciowej Utwórz nową sesję RTS(lub RPG) lub dołączyć się do istniejącej. Lista dostęp= nych sesji znajduje się w oknie Dostępne se= sje. Aby dołączyć się do istniejącej sesji, wy= bierz ją z listy, a następnie wciśnij przycisk Dołącz



Przy tworzeniu własnej sesji konieczne jest podanie jej nazwy. Można również ustalić hasło dla tworzonej sesji. Do sesji z założo= nym hasłem dołączyć się mogą tylko gracze znający hasło.

Zaleca się, aby sesje tworzył gracz, który dysponuje najszybszym komputerem.

Po podaniu nazwy sesji należy podjąć decyzję czy będzie to sesja RPG czy RTS. W związku z tym należy wcisnąć odpowiedni przycisk.

Definiowanie parametrów rozgrywki sieciowej

Gracz, który stworzył sesję definiuje parametry rozgrywki sieciowej — tak jak to miało miejsce w przypadku Potyczki.

Podczas ustalania parametrów, gracze mogą porozumiewać się poprzez okno wiadomości tekstowych.

Gdy parametry rozgrywki odpowiadają graczom wciskają oni przycisk Gotowy

Rozgrywkę rozpoczyna gracz tworzący sesję — wciskając klawisz Start

EarthNet

Jeżeli Twój komputer jest podłączony do globalnej sieci Internet, możesz skorzystać z usługi, jaką oferują POLANIE II i stoczyć pojedynek z graczami z całego świata.

EarthNet za pośrednictwem swoich serwerów pozwala graczom na prowadzenie rozgrywek, bez względu na miejsce ich zamieszkania.



Aby skorzystać z EarthNetu w oknie wyboru pro= tokołu sieciowego z listy Typ połączenia wybierz EarthNet i wciśnij przycisk Inicjalizacja.

W następnym oknie, możesz do dostępnej listy dodać adresy wraz z nazwami nowych serwerów — przycisk Dodaj. Z listy można również usuwać wybrane serwery = Usuń.

Aby połączyć się z wybranym serwerem należy zaznaczyć go na liście i wcisnąć przycisk Połącz. Po połączeniu się z serwerem EarthNetu można dołączyć się do istniejącej sesji lub założyć własną. Serwery EarthNetu prowadzą statystyki, obejmujące statystyki tygodniowe, miesięczne i całościo= we (globalne). Na serwerach EarthNetu znajdują się ponadto kanały rozmów — publiczne i prywatne (każdy z graczy może założyć własny kanał), w których gracze mogą się porozumiewać — przesyłając wiadomości tekstowe.

Przy pierwszym połączeniu z serwerem EarthNe-tu odbywa się rejestracja gracza. Konieczne jest wypełnienie przedstawionego formularza. Przy kolejnych połączeniach gracz może skorzystać z istniejącego konta wpisując swój identyfikator i hasło.





Po autoryzacji, ukarze się okna z głównymi opcjami EarthNetu.

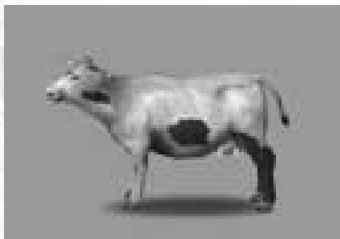
Tutaj może skorzystać z jednej z oferowanych usług:
- założyć swój kanał rozmów
- stworzyć własną sesję gry
- wyświetlić statystyki: tygodniowe,miesięczne, globalne
- dołączyć się do istniejącej sesji
- wejść na jeden z istniejących kanałów



Opis postaci

Krowa

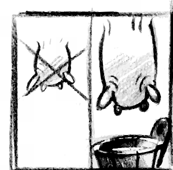
Krowa jest podstawową i najważniejszą jednostką w grze. Dzięki niej można pozyskiwać cenny surowiec jakim jest mleko. Proces ten składa się z trzech etapów — wypas, przetwarzanie, dojenie. Z racji trywialności tematu, etap drugi pomijamy i zajmujemy się tylko pierwszym i trzecim.



Schematy poglądowe



1.Wypas



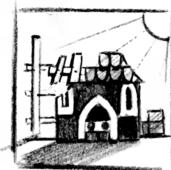
2.Dojenie

Schematy 1 i 2 szczegółowo opisują całe zagadnienie. Należałoby również wspomnieć, że skutkiem ubocznym procesu pozyskiwania mleka jest powstawanie odpadów. Szczegółowerozpisywanie tego tematu uznaje się za niestosowne.

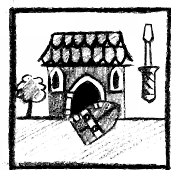
Drwal

Nie pozostaje tajemnicą, że Polanie żyli w zamierzchłych czasach, a zamierzchłe czasy to historia, a historia, to świadectwo cywilizacji, a świadectwo cywilizacji to droga postępu, a droga postępu wiedzie przez las, a las to drzewa, a jak są drzewa to musi być drwal. Ten zręczny rzemieślnik potrafi nie tylko ścinać drzewa, ale również budować chaty, palisady, bramy i mosty oraz reperować uszkodzone budynki. Zwłaszcza zdolność budowy mostów może okazać się bardzo przydatna — wszak eksploracja drugiego brzegu rzeki intrygowała od pokoleń.

Schematy poglądowe



1.Wznoszenie budynków



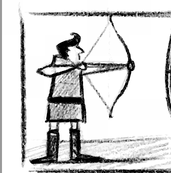
2.Popsuło się? Żaden problem, mamy złotą rączkę!

Łowca

Mówi, że ma duszę wyspiarza. Mówi jednak zbyt dużo i zbyt często, więc nikt nie chce go słuchać. Wszyscy jednak czują respekt przed jego strzałami. Krążą pogłoski, że dorastał na dworze jednego z brytyjskich szeryfów i w owym czasie poznał bohatera wielu pieśni i poematów niejakiego Roberta z Loxley zwanego Robin Hoodem, drobnego opryszka i kłusownika biegle posługującego się długim angielskim łukiem. To właśnie u boku owego rzezimieszka nabierał umiejętności i jak mówią ludzie — nauka nie poszła w las. Stalowe nadgarstki i sokoli wzrok to nie wszystkie jego zalety. Obyty z leśnymi ostępami i ciągłym podchodzeniem zwierzyny łowca potrafi skradać się, tropić i szpiegować pozostając niezauważonym. Niech się jednak nikomu nie wydaję, że młodzik ten to lekarstwo na wszelkie dolegliwości — na nic wełniana opończa przeciw żelazu miecza czy topora. Choć i na to sposób znaleźć można, stawiając młodzieńca na wieży warownej, tam już tylko magicy i po fachu znajomkowie, dostać go mogą.



Schematy poglądowe







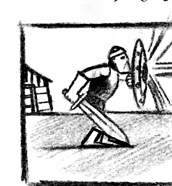
1.Razi cele na odległość 2.Skradając się, może podejść wroga
3.Postawiony na wieży chroni grody i inne jednostki

Woj

Siekać, tłuc i rąbać. Tego ich uczono, to ich fach, więc nie wymagaj od wojów by zbyt często używali swoich szarych komórek. Staną za to w pierwszej linii i skutecznie obronią osadę przed niejednym atakiem, wytną wrogów w pień, zdobędą gród. Bacz jednak by w ich ekwipunku nie zabrakło najprzedniejszych mieczy, zdobionych pancerzy i kutych szyszaków.



Schemat poglądowy

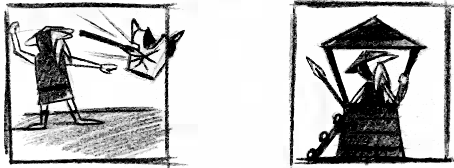


1.Świetnie spisuje się w pierwszej linii

Włócznik

Tam gdzie łucznicze strzały rady nie dają, tam ciężka włócznia potrzebna. Przebije najcięższe pancerze i wnet wrogie szyki przerzedzi. Włócznik jednak by swobodę ruchów zachować, przy ciskaniu potężnych drzewców niezbędną, pancerze najlżejsze nosić musi i w konfrontacji z mieczem szanse ma mizerne. Wieża warowna na to zaradzić może.

Schematy poglądowe



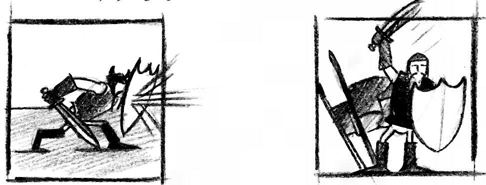
1.Jego włócznie kruszą nawet ciężkie pancerze

2.Postawiony na wieży zapewnia doskonałą obronę

Rycerz

Dobrze urodzeni, bogato odziani i od maleńkości przysposabiani do robienia mieczem. Niekwestionowa= na elita, zarówno z bitką jak i dworskimi obyczajami obyta. Niech więc nie dziwi fakt, że z rzadka spotykani. W najzacniejszych grodach tylko, gdzie obory i szkatuły pełne. Nikt nie zważa na jego humory i zachcianki, wiedząc jak cenny jest w boju prąc do przodu niczym taran. Zatrzymać rycerza inny rycerz może, bądź horda zbrojnych liczebnie nie pozostawiająca wątpliwości. A gdy rycerz na przedzie kompani stoi to i byle kmiot skuteczniej żelazo szczerbi.

Schematy poglądowe



1.Rycerz to zapora prawie nie do przejścia

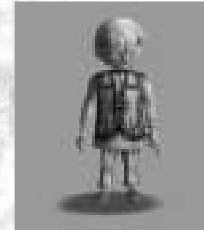
2.Zgromadzonym wokół rycerza jednostkom wzrastają morale, przez co lepiej i skuteczniej walczą.



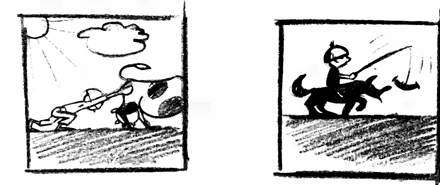
Zgromadzone wokół rycerza jednostki zadają większe obrażenia.

Pastuszek

Pastuszka nie można wprawdzie wysłać do walki jednak jego zdolności dywersyjne mogą niejedno= krotnie się przydać. Ponieważ mieszka wraz z krowami w oborze i całe dnie ich dogląda, znakomicie zna się na tych zwierzętach, wie co lubią i jak do nich podejść by się nie spłoszyły. Można go, więc posłać na wrogie pastwisko skąd może przyprowadzić do naszej wioski przejęte wrogie krowy, powiększając tym samym nasze stado. Potrafi również oswajać dzikie zwierzęta takie jak wilki i niedźwiedzie. Jest to jednak niezwykle trudne i ryzykowne.

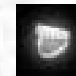


Schematy poglądowe



1.Dywersja doskonała = zaskoczyć wroga i uprowadzić stado jego krów.

2.Oswajanie dzikich zwierząt jest trudne, ale jakże ekscytujące.



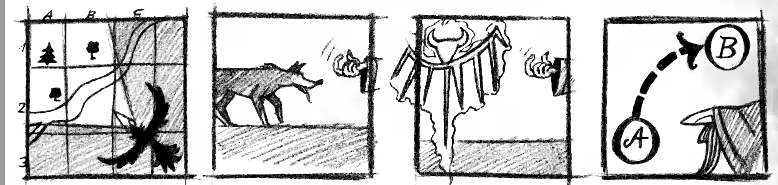
Będące pod nadzorem pastuszka krowy, pasą się znacznie szybciej.

Kapłan

Starzec przez całe życie opiekował się świątynią i składał ofiary bogom. Nie ćwiczył fechtunku i nie studiował taktyki, w zamian posiadł magiczną moc, dzięki której może rzucać na przeciwnika czary. Potrafi zobaczyć, co dzieje się w dowolnym miejscu, przywołać dzikie wilki, sprowadzić zza światów przerażającego upiora, czy wreszcie przenieść się w dowolne miejsce. Przez wielu uznawa= ny jest za dziwaka i odludka, nikt jednak nie lekceważy jego potężnej mocy.



Schematy poglądowe



1.Podniebny zwiadowca wypatrzy najdrobniejszy szczegół.

2.Jeden wilk wystarczy by zrobić spore zamieszanie w stadzie krów.

3.Ten upiór naprawdę jest przerrrażający

4.Już wiele wieków temu znane były techniki teleportacji. Wtajemniczonym rzecz jasna.



Obecność kapłana przyspiesza regenerację zdrowia i mocy magicznej.

Czarodziejka

Owa tajemnicza kobieta nie potrafi walczyć wręcz ani strzelać z łuku, posiada natomiast zadziwiające magiczne zdolności. Może zaatakować wroga magicznym piorunem, stworzyć wokół siebie magiczną tarczę chroniącą ją przed atakami. Potrafi również tak oczarować wrogich żołnierzy, że przejdą na twoją stronę. Nie na wszystkich jednak jej urok skutkuje. Najpotężniejszym czarem, jakim dysponuje czarodziejka jest burza. Potrafi sprowadzić nim nad dany obszar straszną burzę z piorunami, która może poważnie uszkodzić znajdujące się tam budynki, a w przypadku mniejszych osad nawet zmieść je z powierzchni ziemi.



Schematy poglądowe





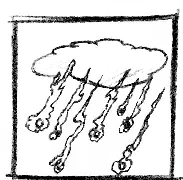
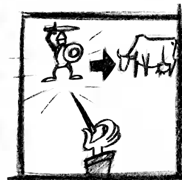
1.Na nic topory, miecze i łuki, gdy ochrania ją tarcza magiczna.
2.Jej urokowi nie oprze się nikt.
3.Gniew Peruna jest srogi.

Mag

Wertowanie ksiąg i ciągła pogoń za wiedzą oto cel jego życia. Potrafi okiełznać tajemne moce i faktem tym budzi strach, ale i głęboki szacunek. Każdy strateg doceni jego umiejętności. Wszak sprowadzenie deszczu ognia, czy zamiana wroga w krowę to nie lada sztuka.



Schematy poglądowe

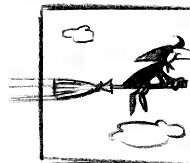
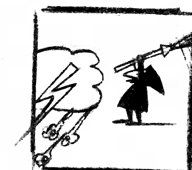
1.Kule ognia padające z niebios nie wróżą niczego dobrego.
2.Jedno pstryknięcie palcami i każdy wróg kończy jako przeżuwacz trawy

Wiedźma

Jest szkaradna, podstępna i szpetnie klnie, zginie jednak ten, kto ją zlekceważy. Jak na wiedźmę przystało zna maści, eliksiry, zioła i potrafi z nich robić odpowiedni użytek, a dzięki latającej miotle może atakować z powietrza.



Schematy poglądowe

1.Siły powietrzne mogą przeważyć o losach niejednej bitwy.
2.Czary-mary - burza i deszcz ognia znikają w mig.

Teściowa

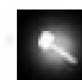
Budzi respekt, to ponad wszelką wątpliwość, a reszta niech pozostanie milczeniem. W rękach tej kobiety wałek musi budzić szacunek. Jej spryt i elokwencja w połączeniu z kobiecy wdziękiem i umiejętnością posługiwania się sprzętem kuchennym sprawnie i szybko pomogą pozyskać budynek, który jeszcze przed momentem należał do przeciwnika.



Schematy poglądowe



1.Chyba nikt nie ma wątpliwości, kto rządzi w tym domu.



Nadzorowani przez teściową drwale, pracują sprawniej.

Opis budynków

Obora

Zamieszkiwana przez Krowy i Pastuszków. Jest bardzo ważnym strategicznie budynkiem, gdyż tutaj odbywa się dojenie i pozyskiwane jest mleko.



Każda krowa musi być przyłączona do jednej obory. Wszystkie występujące w grze krowy są bardzo mądrymi zwierzętami i wiedzą, kiedy udać się do obory, aby oddać mleko. Można jednak przerwać ich wypas w dowolnej chwili i nakazać im udanie się na przymusowe dojenie używając rozkazu: Idź do obory i oddaj mleko.
Jedna obora może pomieścić 3 Krowy.

Chata Drwali

Zamieszkiwana jest przez Drwali, Myśliwych i Teściową.
Może ją zamieszkiwać aż 6 osób.



Chata Wojów

Tutaj szkoleni są Wojowie oraz Włócznicy. Posiadanie jednego takiego budynku zapewnia utrzymanie 4 osób.

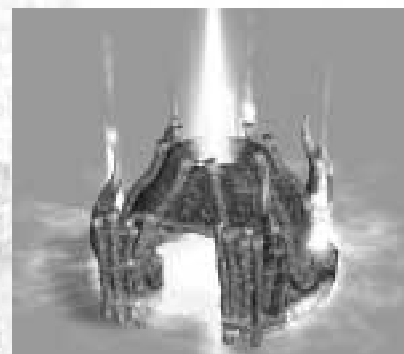


Dwór



Jest rzadkim budynkiem, na który nie każdego stać. Posiadanie dworu jest oznaką dobrobytu i zapewnia utrzymanie elitarnej jednostki, jaką jest Rycerz.

Świątynia



Budynek, w którym utworzony może zostać Kapłan i Wiedźma. Posiadanie świątyni zapewnia utrzymanie trzem osobom.

Wieża magów



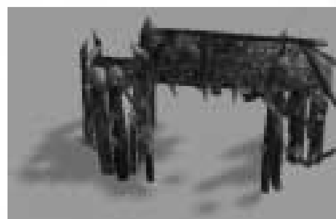
Dzięki niej możesz wzbogacić swoją armię o Magów i Czarodziejki. Jedna wieża mieści dwie osoby.

Wieża warowna



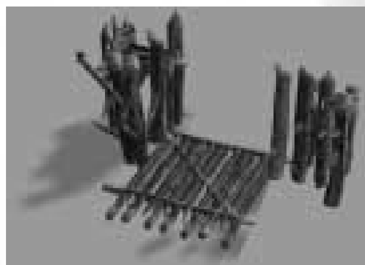
Wieża jest konstrukcją obronną, na której można umieścić obrońcę (Łowca, Włócznik, Mag, Kapłan, Czarodziejka). Postać ta pojawia się na wieży i może razić wrogów. Każdy strzał oddany do wieży razi postać. Każdy cios zadany mieczem lub toporem niszczy wieżę, a nie dosięga postaci. Postać na wieży nie może być atakowana z broni do walki wręcz (miecze, topory).

Brama

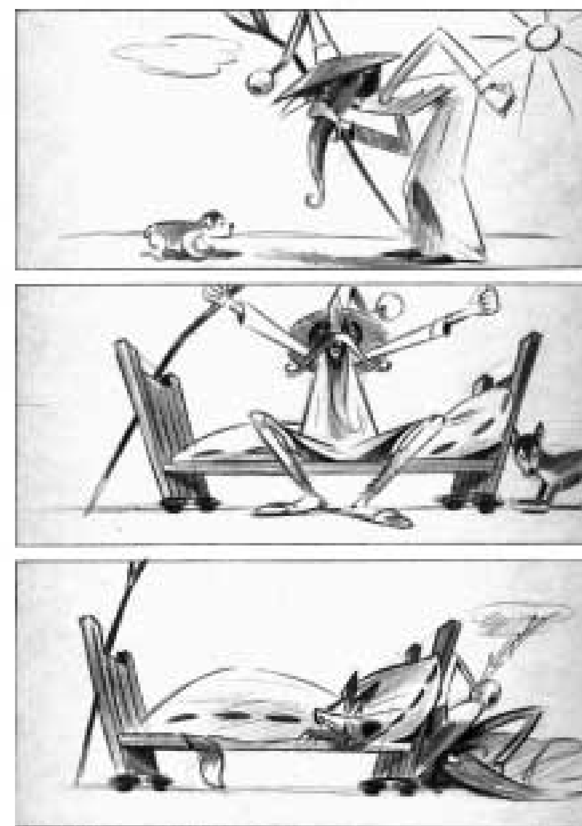


Budynek ten to brama, która musi być obsługiwana przez jedną postać pełniącą rolę strażnika. Wówczas brama automatycznie otwiera się przed własnymi jednostkami i zamyka przed jednostkami wroga. Brama jest budowana jako element palisady i pozwala na łatwe wydostawanie się za jej obszar —jednocześnie nie wpuszczając wrogów do środka.

Most zwodzony



Może być budowany nad brzegiem rzeki lub jeziora. Most jest obsługiwany przez jedna postać pełniącą rolę strażnika. Wówczas most automatycznie otwiera się przed własnymi jednostkami i zamyka przed jednostkami wroga.



Edytor

Nowa Mapa

Po kliknięciu na Menu gry i wyborze opcji Nowa Mapa pokaże się okno dialogowe, w którym ustalamy podstawowe parametry.

W oknie tym znajdują się następujące opcje:



- Nazwa mapy, pod którą będzie ona funkcjonować w grze,
- Nazwa pliku, do którego mapa zostanie zapisana na dysku,
- Rozmiary mapy od najmniejszej (96 x 96) do największej (256 x 256),
- Typ terenu, na którym ma rozgrywać się walka,

Rodzaje map

Konstruując mapę należy określić do jakiego typu rozgrywki będzie przeznaczona. W Polanach II występują trzy rodzaje rozgrywek, mapy do nich muszą spełniać następujące kryteria:

Zniszcz budynki – standardowe zasady tzw. potyczki. Na mapie muszą występować co najmniej 2 punkty startowe

Bitwa – poza punktami startowymi, należy dla każdego gracza postawić na mapie 1 marker (należący do tego gracza) określający miejsce, w którym po uruchomieniu mapy pojawi się Dwór. Marker ten nie może leżeć na drodze, wodzie, skale, piasku itp. Należy ustawić go tak by wokół niego znajdowało się wolne miejsce.

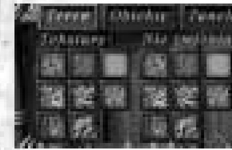
Tryb przygodowy – mapa do tego trybu powinna spełniać specjalne warunki patrz rozdział: Mapa trybu RPG.

Ukształtowanie terenu i tekstury

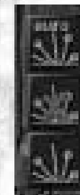
Kolejnym krokiem po ustaleniu podstawowych parametrów jest ukształtowanie terenu polegające na gięciu podstawowej płaskiej siatki oraz narzucenie na nią tekstury terenu. Można to robić albo w całości (ręcznie), wykorzystując odpowiednie opcje z zakładki Teren, bądź wykorzystując zaimplementowane generatory z zakładki Generator.

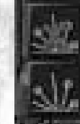


Aby nasza mapa wyglądała bardziej realistycznie, można użyć opcji Dodatki, która wprowadza delikatne fałdowanie już istniejącej powierzchni.



Każdą plansze można teksturować „ręcznie" korzystając z narzędzi dostępnych w zakładce Tereny, bądź korzystając z funkcji autoteksturowanie Generuj tekstury z zakładki Generator. Wybierając jeden z dostępnych rodzajów teren u z grupy Tekstury

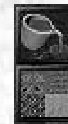


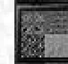


Losowe generowanie dodatków

Usuwanie dodatków

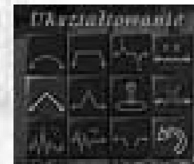
Ręczne wstawianie dodatków





Zalewanie obszaru wybraną teksturą

Automatyczne teksturowanie – zależne od stopnia wygięcia terenu



Grupa Ukształtowanie zawiera niezbędne narzędzie do dowolnego modelowania siatki terenu. Pierwsze trzy przyciski (w pionie) odpowiadają za: łagodne i ostre wypiętrzanie terenu, oraz za losowe gięcie terenu. Kolejne trzy: podniesienie fragmentu terenu, wyrównywanie do najwyższego lub najniższego, uśrednianie (wyrównuje zaburzenia).

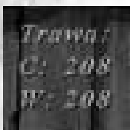
Kolejne trzy – wzmocnienie różnic – zwiększa amplitudę wysokości, modelowanie stałą wysokością (trzymając wciśnięty klawisz Shift pobieramy wysokość jakiej chcemy użyć), rozpadlina – stworzenie głębokie rozpadliny na mapie.
Kolejne trzy – woda: zalewanie wodą (trzymając wciśnięty klawisz Shift obniżamy poziom wody), usuwanie wody z mapy (całkowite).
Usunięcie ostatniej wykonanej czynności.



Ustawia wielkość kursora do malowania i gięcia terenu



Ustawia intensywność z jaką będą wykonywane operacje modelowania terenu



Pokazuje ilość trawy na całej mapie i w miejscu aktualnie wskazywanym przez kursor

Obiekty

Zakładka Obiekty umożliwia wstawianie na mapie różnego rodzaju obiektów — jednostek należą-cych do gracza, drzew, elementów dodatkowych.

Zakładka ta zawiera kilka istotnych elementów (list) są to między innymi grupy obiektów:



- specjalne — w skład tej grupy wchodzą — punkty startowe graczy, markery, dźwięki, specjalne markery do trybu RPG - patrz rozdział: Mapa trybu RPG;
- obiekty aktywne — budynki, postacie, specjalne postacie, artefakty;
- obiekty neutralne — święte miejsca, wejścia, budowle kamienno-drewniane, budowle marmurowe, budowle magiczne, budowle kamienne, pułapki, posadzki, mosty;
- obiekty pasywne — dodatkowe elementy upiększające — drzewa, rośliny, dodatki, beczki z ekwipunkiem, pochodnie.

Aby wstawić dowolny obiekt na mapie, należy wybrać go z listy, a następnie kliknąć w oknie kamery. Każdy obiekt przed wstawieniem można obrócić używając klawisza Enter z klawiatury numerycznej.



Uwaga: Jeżeli obiekt jest zaznaczony na zielono, miejsce, w którym chcemy go umieścić nadaje się do tego. Jeżeli obiekt zaznaczony jest na czerwono nie można go wstawić. Przyczyną może być nieodpowiedni teren, woda, inny obiekt itp.

Po prawej stronie znajduje się pasek ostatnio używanych obiektów. Po kliknięciu na ikonie obiektu można go ponownie wstawić na mapie.

Punkty startowe

Po wybraniu grupy specjalne -> punkty startowe, zostanie wyświetlona lista punktów startowych dla wszystkich graczy. Przy pomocy strzałek można poruszać się po liście graczy a także dodawać nowych do listy. Aby dodać nowego gracza do listy należy zaznaczyć ostatniego gracza na istniejącej liście, a następnie kliknąć strzałkę w prawo. Nowy gracz zostanie dodany do listy. Na koniec należy umieścić jego punkt startowy na mapie.



Punkty startowe są to miejsca, z których każdy z graczy rozpoczyna swoją grę. Ustawienie Punktów Startowych jest konieczne do późniejszego zapisania gotowej mapy. Punkt Startowy dla dwóch pierwszych graczy, są wstawiane automatycznie przy tworzeniu nowej mapy. Dla pozostałych graczy należy ręcznie określić ich Punkty Startowe.

Uwaga:
- przy punkcie startowym każdego z graczy należy ustawić kawałek drogi — tak aby po rozpoczęciu rozgrywki, mógł budować budynki;
- w pobliżu punktów startowych powinny znajdować się łąki z trawą;
- punktów startowych nie należy ustawiać na pisaku, skałach w nierównym terenie.

Tunele



Pod powierzchnią terenu istnieje możliwość budowy tuneli. Przełączania pomiędzy widokami Powierzchnia/Tunele dokonuje się klawiszem Tab.

Istnieją cztery rodzaje tuneli, z których każdy posiada szesnaście różnych typów ścian, które można dowolnie ustawiać. Aby w czasie gry móc przejść z powierzchni do tuneli należy na mapie (nad tunelami) ustawić jedno z dostępnych wejść.



Suwakiem wielkość pędzla ustala się szerokość tuneli.



Zaznacza sieć tuneli na powierzchni.

Generator

Dzięki tej zakładce można w losowy sposób wygenerować jeden z dostępnych typów terenu. Generator umożliwia również automatyczne teksturowanie.



<u>Generuj typ I</u>: losowe generowanie terenu na podstawie ustawionych parametrów dla generatora typu I.
<u>Generuj typ II</u>: losowe generowanie terenu na podstawie ustawionych parametrów dla generatora typu II.
<u>Generuj zaburzenia</u>: losowa generacja nierówności terenu.
<u>Dodaj wysokość</u>: dodaje nową mapę wysokości do już istniejącej.

<u>Negatyw</u>: odwraca ukształtowanie terenu
<u>Generuj tekstury</u>: automatyczne generowanie tekstur.
<u>Cofnij</u>: cofa ostatnio wydane polecenie

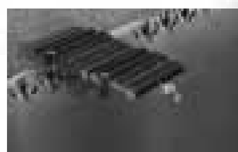
Woda



Aby jakiś niżej położony obszar zalać wodą, należy wybrać przycisk Woda z zakładki Teren (Grupa Ukształtowanie) i najechać nad planszę kursorem, po czym nacisnąć lewy przycisk myszy, by rozpocząć podnoszenie poziomu wody. Im dłużej trzymać będziemy lewy przycisk, tym bardziej podniesie się poziom wody. Jeżeli uznamy, że poziom wody podniósł się zbyt wysoko, możemy go obniżyć przez równoczesne wciśnięcie i trzymanie lewego przycisku myszki i klawisza SHIFT.
Jeżeli zdarzy się nam pomyłka i np. zalejemy zbyt duży obszar, możemy użyć przycisku Cofnij. Pozwala on cofnąć ostatni ruch. Możemy też usunąć całą znajdującą się na danej mapie wodę przyciskiem Usuń wodę

Uwaga 1: Zastosowany przez nas model wody jest realistycznym obiektem, co oznacza, że jeżeli zalejemy duży, mocno pofałdowany obszar, a następnie obniżymy poziom wody, pozostanie ona w szczelinach i zagłębieniach, tworząc jeziora.
Uwaga 2: Wskazane jest aby zachowywać na mapie jeden poziom wody.

Mosty



Po wybraniu obiektu most, na terenie zaznaczają się miejsca, w których można rozpocząć stawianie mostu. Po ułożeniu jednego kawałka mostu, kolejne można dostawiać tylko do oznaczonych miejsc.

Pochodnie



Pochodnie są źródłem światła. Można nimi oświetlać zarówno tunele jak i powierzchnię. Pochodnie znajdujące się na powierzchni automatycznie zapalają się po zmierzchu.

Podczas ustawiania pochodni należy zwrócić uwagę na jej położenie względem stron świata. Do prawidłowego ustawienia służą klawisze N, E, W, S.

Uwaga: Należy zwrócić uwagę, aby nie wstawić pochodni w poprzek kratki, gdyż jest to ustawienie niedozwolone. Poprawnego ustawienia pochodni należy dokonać przy pomocy powyższych przycisków i/lub klawisza Enter z klawiatury numerycznej.

Poniżej znajdują się dwa obrazy przedstawiające prawidłowe i niedozwolone ustawienie pochodni.


Prawidłowe ustawienie pochodni


Niedozwolone ustawienie pochodni

Dźwięki

W zakładce Obiekty, grupie specjalne, znajduje się zestaw markerów dźwiękowych. Można je wstawiać na mapie, aby podczas rozgrywki uzyskać realistyczne tło dźwiękowe. Przykładem może być ustawienie markera Szum wody na rzece(aby uzyskać najlepszy efekt należy wstawiać markery co 5 pól tak by tworzyły linię biegnącą środkiem rzeki).

Zapisywanie mapy

Jeśli wszystko już zostało zrobione, pozostaje zapisanie naszej mapy. Z menu wybieramy pozycję Zapisz jako, podajemy nazwę naszej mapy. Teraz możesz grać z komputerem lub w sieci.

Mapy do trybu RPG

W trybie RPG konfiguracja mapy wpływa w bardzo istotny sposób na rozgrywkę i dlatego konstruowanie map do tego trybu jest dużo bardziej skomplikowane.

Gracze

Po pierwsze KAŻDA mapa do trybu RPG musi mieć pełen komplet graczy. Oznacza to że należy wstawić miejsca startowe dla wszystkich 15 graczy.

Budynki i postacie

Na mapach do trybu RPG, NIE WOLNO umieszczać budynków ani postaci. Nie wolno używać żadnych obiektów z grupy: Obiekty Aktywne

Tworzenie mapy

W trybie RPG mapy działają jako baza na której układane są miejsca z zadaniami, miejsca

leczące, sklepy, wrogowie itp. Z tego tez powodu mapy RPG są w większości puste. Wszystkie aktywne elementy mapy są wstawiane w postaci specjalnych markerów.
Markery znajdują się w zakładce Obiekty w polu Specjalne.
Uwaga – każde miejsce na które wstawia się marker do trybu RPG powinno być idealnie płaskie i całkowicie przejezdne.

Wstawianie wrogów

Wybieramy zakładkę Obiekty i pole Specjalne. W dolnym polu wybieramy opcje: Wróg. Pod kursorem myszy pojawia się czerwony kwadrat ze strzałką. Jest to marker wskazujący gdzie zostanie wylosowany wróg. Możemy umieścić na mapie dowolnie dużo takich markerów. Każdy z nich otrzyma kolejny numer aby łatwiej było je potem znaleźć.

Wstawianie sklepów, miejsc leczących i miejsc specjalnych.
Sklepy, miejsca leczące i specjalne wstawia się tak samo jak wrogów. W miejscach kursorów gra wstawi losowo wybrane małe mapki z tymi miejscami. Ilość sklepów musi być większa od 2. Podczas gry 2 losowe sklepy są podmieniane na najemników. Miejsca specjalne to miejsca gdzie silne potwory bronią skrzyni ze skarbami (drogi ekwipunek lub złoto).

Wstawianie misji

Podstawą każdej mapy RPG są rozmieszczone na niej zadania. Każde zadanie składa się z 2 markerów.
Zleceniodawca – to marker na którym zaczyna się zadanie
Misja – to marker na którym tworzona jest główna część zadania.
Numer zleceniodawcy musi odpowiadać numerowi Misji.
Ilość Zleceniodawców i Misji musi być taka sama.

W trakcie gry zleceniodawcy są przypisywani do misji losowo w obrębie grupy numerów.
Grupa numerów to kilka numerów występujących jeden za drugim. Grupy numerów są oddzielane pustym numerem.

Przykład:
Misje 1,2,3,5,6,8 = istnieją 3 grupy
Grupa 1: 1,2,3, Grupa 2 : 5,6, Grupa 3: 8

Zauważmy, że nie ma misji 4 i 7. Numery tych misji służą do oddzielenia grup.

Po uruchomieniu gry zadania 1,2,3 zostaną losowo przypisane do zleceniodawców 1,2,3.
Zadania 5,6 zostaną losowo przypisane do zleceniodawców 5,6.
Zadanie 8 zostanie przypisane do zleceniodawcy 8.

Wstawianie teleportów

Aby możliwa była teleportacja muszą istnieć przynajmniej 2 teleporty.
Markery teleportów wstawiane są w grupach podobnie jak misje.
Teleporty połączone są losowo w obrębie grupy.

Najmniejsza grupa składa się z 2 teleportów. W takiej grupie są one połączone ze sobą i nie ma losowości.
Przy grupie złożonej z 3 i więcej teleportów każdy teleport będzie przenosił postać do innego losowego teleportu. Możliwa jest sytuacja gdy 2 lub więcej teleportów będzie przenosiło w to samo miejsce.

Wstawianie bram i przełączników

Istnieją 2 specjalne grupy markerów o nazwach Brama i Przełącznik.
Dzięki nim możliwe jest wstawianie na planszy bram które otwierane są przy użyciu przełączników.

Aby tego dokonać najpierw należy wstawić na planszy bramę. Brama powinna być wstawiona dla gracza o numerze 9.
Następnie na jednym z brzegów bramy (nie na środku!!!) wstawiamy marker Brama a w innym miejscu planszy wstawiamy marker Przełącznik z tym samym numerem.

Wstawianie bram specjalnych

Istnieje możliwość wstawienia bramy która otworzy się po wykonaniu określonego zadania. W takim wypadku wstawiamy zwykłą bramę dla gracza o numerze 9 a następnie na niej umieszczamy marker „Brama (po zakończeniu misji)". Numerek markera odpowiada numerowi misji po zakończeniu, której brama zostanie otwarta.

Dzięki temu systemowi możemy ograniczyć graczowi dostęp do dalszej części mapy jeżeli nie wykona zadań z poprzedniej części.

Informacje dodatkowe

Po wciśnięciu kombinacji (lewy)ALT + G na mapie pojawia się siatka przejezdności.
Po wciśnięciu klawisza ALT w miejscu tekstur obiektów pojawiają się kolory identyfikujące gracza, do którego należą (patrz zakładka Obiekty, Punkty Startowe).
Zaznaczenie obiektu z wciśniętym klawiszem Shift powoduje jego usunięcie.
Aby uzyskać szybki dostęp do wybranego obiektu znajdującego się na mapie, należy przy aktywnej zakładce Obiekty zaznaczyć go trzymając wciśnięty klawisz Ctrl.

Słowniczek

Dadźbóg, Swaróg, Swarożyc, Trzygław, Trygław – bóg słońca, ognia, nieba i spraw ziemskich.

Perun – bóg piorunów, pogody, uznawany również za boga wojny.

Rod – bóg losu i przeznaczenia.

Rodzenice – pomocnice Roda.

Weles – bóg krainy zmarłych – Nawi.

Nawia – kraina wiecznej szczęśliwości.

Nawie – dusze zmarłych.

Licho – zły demon lasu.

Płanetnik – dobry duch powietrzny, opiekun chmur.

Żmij – zły demon, przeciwieństwo bóstwa nieba.

Ubożę – skrzat.

Wieleci – grupa plemion słowiańskich zamieszkująca tereny dzisiejszych Niemiec, a sąsiadująca m.in. z plemieniem Pomorzan.

Kurhan – mogiła usypywana na grobie zmarłego. Mogła osiągać wysokość do kilkunastu metrów.

Święto kupały – święto słowiańskie obchodzone pierwszego dnia lata, ku czci boga ognia. Podczas tego święta młodzi łączyli się w pary. Według wierzeń w noc święta kupały zakwitał kwiat paproci.

Noc Walpurgii (no z 31 kwietnia na 1 maja) – święto celtyckie, rozpoczynające lato w ich kalendarzu. Według wierzeń w tej nocy szczególnie aktywne były na ziemi wszelkie ciemne moce.

Autorzy

PRODUCENT
Alexandra Constandache

KIEROWNIK PROJEKTU
Mirosław Dymek

PREZES REALITY PUMP STUDIOS
Manfred Morin

POMYSŁ GRY
Miroslaw Dymek, Alexandra Constandache, Dirk P. Hassinger

KIEROWNIK POSTPRODUKCJI
Daniel Duplaga, Alexandra Constandache

KIEROWNIK PROGRAMISTÓW
Janusz Grzyb

GŁÓWNY PROGRAMISTA
Jacek Sikora

PROGRAMIŚCI
Paweł Gieruszczak, Maciej Kordas, Konrad Kwiatkowski, Grzegorz Ziętek

PROJEKTY I SZKICE
Alexandra Constandache, Jerzy Kowalik

PUDEŁKO
Rafał Januszkiewicz

DTP
Rafał Kwaśny

GRAFIKA OBIEKTÓW
Wojciech Drazek, Rafał Januszkiewicz, Sławomir Jędrzejewski, Jean-Michel Maheu, Piotr Rulka, Piotr Sulek, Violetta Tranter, Grzegorz Wiśniewski,

GRAFIKA TERENU
Alexandra Constandache, Uwe Ludvig

KONTROLA JAKOŚCI GRAFIKI
Alexandra Constandache

FILMY
Kajetan Czarnecki, Andrzej Rams, Krzysztof Rybczyński, Violetta Tranter, Grzegorz Wiśniewski

PROJEKTY MAP
Mirosław Dymek, Paweł Furman, Adam Salawa

DIALOGI
Sergiusz Juraszek, Mirosław Dymek

UDŹWIĘKOWIENIE GRY
Tadeusz Zuber, Remigiusz Miernikiewicz

MUZYKA RPG
Gerd Hofmann, Joachim Schäfer

MUZYKA RTS
Maciej Pawłowski

LEKTORZY
Jerzy Batycki, Kazimierz Czapla, Bartosz Dziedzic, Przemysław Gąsiorowicz, Eugeniusz Jachym, Małgorzata Kozłowska, Włodzimierz Pohl, Rafał Sawicki, Janusz Siwy, Natasza Słysz-Czaja, Tomasz Sylwestrzak, Lucyna Sypniewska, Ryszard Sypniewski, Piotr Tomaszewski, Tadeusz Zuber, Agnieszka Żukowska,

PROJEKTANT STRONY WWW
Piotr Strycharski, Yaman Egeli

ADMINISTRATOR SIECI
Mirosław Burzyński, Roman Eich

KIEROWNIK TESTÓW
Tadeusz Zuber

GŁÓWNI TESTERZY
Dawid Jakubowski, Krzysztof Janeczek, Sebastian Kuś, Tymoteusz Trzaska, Roman „NAMOR" Eich, Uwe „Tron" Ludwig

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:
Alexandra Constandache, Manfred Morin, Uwe Schaefer, Ion Constandache, Iris Mocsnek, Uwe Ludwig, Teresa Dymek, Ewelina Michalik, Agnieszka Zietek, Jan Kazimierz Zuber, Agnieszka Zuber.

I wszystkich innych, którzy brali udział w projekcie i wspierali nas swoimi uwagami.

Prawa autorskie
Proszę nie wykonywać kopii tej gry. Jeśli znasz osobę która posiada nielegalną kopię tej gry, powiedz jej/jemu, aby zakupił(a) oryginalny produkt. Pamiętaj, że kopiowanie gier redukuje nasze zyski, które możemy zainwestować w kolejne produkcje. Ponadto kopiowanie gier jest niezgodne z prawem.

wyprodukowane przez: Reality Pump Studios, Kraków, Polska
na zlecenie: Zuxxez Entertainment AG, Worms, Germany
Dystrybucja w Polsce TopWare Poland Sp. z o.o.

Pomoc techniczna
W przypadku problemów prosimy o kontakt z nami. Dzwoniąc przygotuj następujące informacje:
Marka i model komputera
Wersja Windows
Całkowita pamięć RAM
Wolne miejsce na twardym dysku
Marka i model karty graficznej
Telefon: (033) 813-03-12 (od poniedziałku do piątku, w godz. od 10.00 do 16.00)
Fax: (033) 813-03-03

E-mail: support@topware.pl
http://polanie.topware.pl/